UCG

PSP专辑

VOL.17

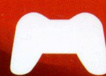
PSP SPECIAL

SONY

POWER
HOLD
SELECT START
VOL
PSP





PSP专辑

VOL.17

PSP SPECIAL

CONTENTS

感谢月亮出来略提供书籍
梦回三国扫描制作

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：胧月

出版单位：开明文教音像出版社

印刷：深圳市晨奕印刷有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2012年12月第一版

印次：2012年12月第一次印刷

印张：13

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2012年12月

定价：32 元

ISBN 978-7-88049-868-4

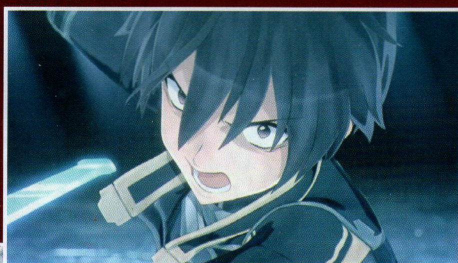
DVD光盘内容介绍

精彩游戏影像

■PSP游戏集锦

英雄VS
海贼王 冒险黎明
圣斗士星矢Ω 终极小宇宙
魔法与科学的群奏活剧
银魂双六
恋爱随意链接 预知随机
实况力量职棒2012决定版
数码宝贝大冒险
加速世界 加速顶点
刀剑神域 无限之刻
最终幻想III

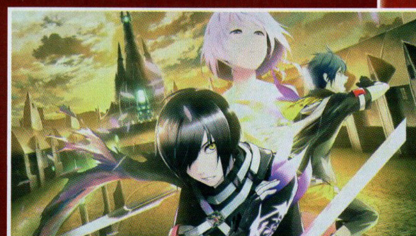






■PSP游戏OP欣赏

初音未来 女歌手计划 2nd
初音未来 女歌手计划 扩张版
纸盒战机W
糖心许愿 有限
光明之舟
启魂者
召唤之夜3
召唤之夜4







感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

■《纸盒战机W》定格动画
■《SD高达G世纪 超世界》精彩战斗动画



附赠数据内容

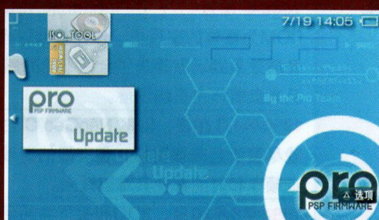
精选主题

数十款ptf格式主题任你挑



玩转PSP

常用软件和破解相关软件尽收其中



OST大派送

那由多的轨迹
时间旅人
超级弹丸论破2 再见绝望学园
召唤之夜4





数据内容请用电脑访问光盘路径：VIDEO_TSVTS_01plus



PSP八年征战回顾

时间过得真快：UMD公布于世、PSP发售这些事情就如同发生在不久以前，但事实上PSP已经马上要迎来其8周岁的生日了。PS之父、SCE前总裁久多良木健将PSP比喻为“索尼家族的小女儿”，这位昔日的小女儿经过多年征战，终于稳稳地立足于以往一直一家独大的掌机市场。在PSP即将迎来8周岁的今天，我们来回顾这位PS家族小公主的征战。

文 马修



征战序章

用光盘改变掌机

1988年12月4日，由Hudson和NEC合作推出的双8位CPU主机PCE发售了以CD-ROM为载体的家用机，作为首款以光盘为载体的游戏机，其游戏的大容量和出色的音质效果给玩家带来了全然不同的感觉。但毕竟是8位机，SFC发售后，PCE的卡带及光盘载体主机均没落。

1990年4月26日，SNK NeoGeo CD主机发售，可以玩到当时几乎所有的SNK街机游戏尽管听起来很美好，但有限的游戏、昂贵的主机游戏价格以及让人忍无可忍的读盘频率和时间都使其难以做大。

1994年3月20日，3DO和松下共同研制开发的3DO主机发售，这是游戏史上第一部32位游戏主机，也是完全以光盘为媒体开发的主机，但过高的售价（折合当时人民币约5000元）和有限的游戏，让其最终昙花一现。

1994年4月23日，加入了旋转缩放功能并搭载6M RAM的世嘉MD专用CD机发售，但由于支持游戏过少，并没取得太好的成绩。

1994年11月22日，世嘉"第六颗行星"SEGA Saturn（SS）发售，成为老牌硬件厂商的第一部使用光盘媒体的32位主机。

1994年12月3日，世嘉MD主机的32X扩充器Super 32X发售，这是款将MD扩充为32位机器并使用CD媒体的外设周边。

1994年12月3日，和Super 32X同日发售的PlayStation（PS）引发了数百人的排队购买队伍，首发10万的成绩宣告游戏市场上维持多年的任天堂、世嘉双雄并立的局面被打破。而光盘媒介主机的大战也就此拉开。

1996年6月21日，经历了3D视觉游戏失败尝试的任天堂发售了其64位主机N64，强大的第一方软件阵容和出类拔萃的机能任谁也不能轻视，但卡带媒体大大限制了其机能的发挥，Square、Enix等第三方厂商纷纷投向PS也使得N64失去了曾经的软件上的绝对优势。

1998年，PS凭借众第三方软件厂商的大力支持，成功化解了携众任天堂本社大作的N64的反击，除了百花齐放的第三方游戏阵容的胜出，也代表家用游戏机领域光盘媒体彻底战胜了卡带媒体。

2001年，任天堂家用主机NGC公布，采用1.5GB的8厘米小DVD为游戏媒体，顽固保守的任天堂也终于放弃了卡带媒体，家用机至此全面进入了光盘媒体时代。

以上是光盘媒体游戏机从诞生到成为主流媒体乃至全面铺开的一个简单回顾，通过这个小回顾我们也不难看出，真正在游戏领域将光盘媒体发扬光大的其实还是索尼的PS。论机能来说，同样采用光盘媒体的SS起码在字面上是双32位CPU，并且可以通过扩展卡来实现加速等功能；而论游戏阵容，后起的N64的任天堂凭借第一方大作更是差点翻盘胜出，可以说PS在那一世代的胜利其实是险胜。别管怎么说，那个时代的PS赢了，而且是赢在游戏和媒体上，导致众第三方离开任天堂除了老任当年的高傲自大以及坑爹的权利金制度等，光盘媒体的大容量让游戏制作人提供的创意成为可能也是关键要素，PS诞生前后都有不少同时代的光盘媒体游戏机，但并没有谁取得PS这样的胜利。说到底，即便是光盘媒体，PS胜出原因也依旧是软件。

PS的良好基础沿袭到了2000年3月4日诞生的PS2上，而这也使日式游戏发展到了一个新的前所未有的高峰。进入2000年后，索尼的游戏产业完全进入了快车道，但也是喜忧参半。2001年初，老牌硬件厂商世嘉宣布退出硬件市场的角逐，彻底成为了游戏厂商，对于索尼来说少一个对手自然不是坏事。但走了狼来了老虎，财大气粗的微软也在2001年末搅了进来，和世嘉不一样，微软多得是钱，赔得起耗得起，而且其植根于美国对于欧美市场份额的掠夺也是必然的。那么任天堂呢，强硬的山内溥退休，把社长位子交给了看着有些软绵绵的岩田聪，而NGC发布时曾一度被各界看好，但蒸蒸日上的日本游戏市场让PS2硬是挫败了掌握一大票超人气第一方作品、机能也更加强劲的NGC，不过任天堂可不止家用机这一块，曾经不被看好的掌机市场一直在给任天堂无尽财源，当2001年3月21日GBA发售后，任天堂更过起了家用机垫底但数钱数到手软的舒服日子。尽管索尼的家用机行业是当之无愧的老大，但内忧外患都是无法回避的，而且对手没有一个是善茬。


▲UMD公诸于世的那一刻，举世瞩目。

也许是攘外必先安内的考虑，也许是觊觎到了掌机市场的广大，总之索尼正视起了掌机市场。掌机市场一直就没消停过，很多厂商都想进来分一杯羹，但任天堂的掌机总能很牛地把一个又一个机能比自己强大的对手给干掉，到了GBA时候连机能都很强大了，可以说掌机的GBA时代差不多相当于家用机的SFC时代——一个任天堂在机能和游戏阵容上都是翘楚的年代。

既然GBA如同SFC一样强，那结束GBA时代自然也得走结束SFC时的路子，SFC末期以强大的软件阵容独自对抗32位主机众豪强打得那叫惊天地泣鬼神，最终被横空出世的黑马PS给终结了；那么，终结掌机卡带媒体时代的重任，也就交由索尼来完成吧！因此当2003年E3久多良木健从口袋里掏出小光盘UMD的那一刻，全场的欢呼远高于一年后PSP主机公布的时候——光盘媒体意味着大容量大制作，无论对于媒体还是对于玩家乃至游戏制作人，掌机市场也终于可以像家用机那样一展宏图了。

更关键的是，PS和PS2两个家用机时代中，一大票第三方厂商依托于两代PS平台成功崛起，在足以将创意转化为现实的PS系列平台上创造出的一个又一个的全新品牌，日本老牌的Konami、Capcom、Enix、Bandai、Namco等无不因为PS、PS2将其游戏业务整个发展到了一个全新阶段，Square更凭借PS平台一举成为了日本第三方厂商的龙头；欧美方面，EA、动视、THQ等一大票厂商也同样依托于两代PS主机平台跻身于欧美一线厂商行列。尽管在久多良木健掏出小盘的那时候Square和Enix已经合并，SE为首的一帮厂商还主动去向任天堂示好，但《最终幻想》家用机正统作，索尼平台仍是不二首选，在那个时候人们的意识中，索尼完全可以看做是第三方的代名词。以这个前景来看，以往被任天堂掌机打败的那些掌机共有的游戏缺乏问题起码在这里不是问题。

把任天堂干掉

不知道那时任天堂的高层看久多良木老爹展示小光盘的这一幕是何反应，紧张焦虑应该是有的，毕竟索尼几乎在完全克隆PS的胜利路线，起码在外界看来，索尼这次是要玩赶尽杀绝了——你不是掌机市场红火么，那就把你掌机市场都攻陷了。



▲CD的开发与应用的最大推动者就是前索尼总裁大贺典雄，PS系主机则把CD媒体在游戏领域推广。

这么绝的事索尼到底有没有想过不敢说，但如果索尼真凭借PSP完全占领了掌机市场，那么任天堂在整个游戏领域还真就做不下去了，老山内当年有个悲壮的誓言：任天堂如果被迫退出硬件市场，那么将全面退出游戏市场而不是做一个游戏厂商。尽管是意气之词，但失去掌机这个后花园任天堂别想有舒服的日子过。

其实在SFC时代，索尼和任天堂还是关系不错的合作伙伴，索尼提供了SFC音源芯片不说，还给开发了主程序工具包（但很不完善，后来Hudson带头将之修正）。而后就是SFC CD一体机这陈年烂谷子事了，当时合同的漏洞是：索尼并非光盘一体机的惟一授权开发厂商。索尼在这事上吃了任天堂的亏，而且是那种告都没处告的亏，更搭进去巨额的开发费用，尤其是那一年任天堂的利润十多倍于电子巨头的索尼，这口气换谁咽得下去？

很多索尼的高层就咽得下。这一众保守党们本来就反对进入游戏界，出了这事便更把矛头指向了合作项目负责人久多良木健，还有人提议用停止技术支持来报复任天堂，至于什么游戏市场——在影视音乐娱乐上混得好好的偏去趟这浑水不是给自己找不自在？这种论调一旦成为了主体，原本对游戏产业不支持也不反对的大贺典雄便也打算把这口气咽下去了。

久多良木健不干，作为与任天堂合作的主要人物，健叔自然比那些坐而论道的高层更深知游戏市场的巨大潜力，而且停止供应芯片这种报复根本伤不了任天堂的皮毛。离了索尼任天堂的地球照样转得欢实，可退出游戏市场的话之前的开发费用可就浮云了，何况久多良木健本来迎来的事业转机，就这么没了？

最终久多良木健说服了大贺典雄，很了解健叔的大贺典雄把1993年成立的SCE部门安排在索尼音乐旗下——索尼音乐是大贺典雄早年负责的分公司，虽说当时的SCE是子公司的子公司，但也有种天子门生的感觉，更关键的是能减少倔强的久多良木健在集团与众保守的高层元老们接触，以便他能更加放开手脚去施展抱负。

这以后除了1997年内部统合针对的是索尼北美子公司、鼓吹和世嘉合作开发主机的SEPC，以及少数地针对世嘉的几次营销策略，大多数时候索尼游戏部门都让人觉得是在针对任天堂——没办法，全世界做硬件的就这么几家，而以前任天堂做得又最大，何况还让索尼吃个哑巴亏、差点把健叔刚刚起步的事业给抹掉？

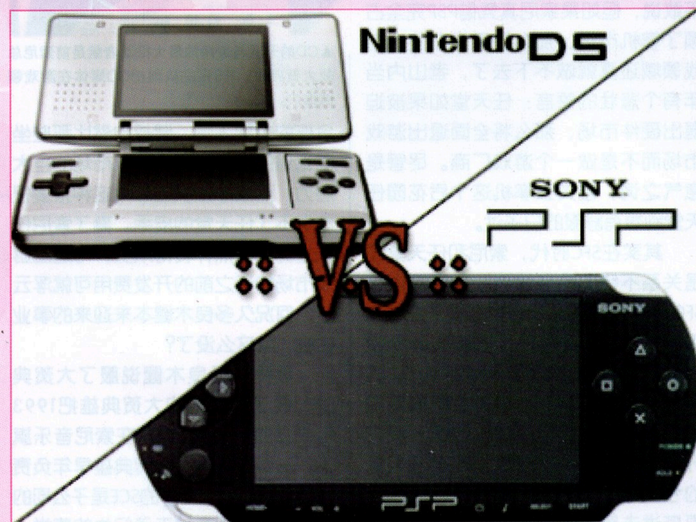
总之，PSP一公布，就被人不自

■PSP的概念机型。


觉地联想到索尼要对任天堂这老冤家出狠招了。不过谁又知道任天堂能鼓捣出什么东西来反手压索尼？任天堂成功地后发制人不是一次两次了，但对索尼的两次都没成功，所以这次交锋让业界津津乐道，毕竟胜负未知的战争是最值得期待的，哪怕预测错了过后被挖坟也不能错过了这个各抒己见的机会。到2004年E3，索尼和任天堂都展出各自的掌机新贵，任天堂并没有如人们预料那样推出GBA后续主机，而是两个屏幕的NDS，这部主机看起来机能比GBA强不了多少，跟PSP比自然也就差了很多，但扳回分数的是双屏和触摸屏带来的全新玩法，这次交锋算是个平手，或者说机能占优的PSP得到的人气似乎更高一些。

经历过各种拉票造势，然后就到了关键的定价了。这也是玩家和媒体都非常期待的——把光驱浓缩进掌机的高科技东西肯定造价不菲，但能卖多少钱呢？太贵的话可就得考虑考虑了，毕竟游戏不是生活必需品，甚至掌机里面可选的都不止这一个。公布售价时，任天堂终于放弃了以前对索尼两次失败的后发制人，而是率先公布价格。公布时间选得特别准而且狠——9月21日索尼发布会召开半个小时前，任天堂突然公布NDS的价格为15000日元以及上市时间定在12月2日，这个突袭直接导致索尼的发布会推迟了17分钟，而后那个发布会都是些敷衍了事的消息，大家最关注的售价和发售日则在一个月后才被公布：19800日元，2004年末上市。

那尴尬的17分钟，索尼方面不公布的话便永远成为了谜，但我们可以猜测，索尼应该想把这个新贵定位出一个符合其身价的价格，并在硬件软件都准备充分后选良辰择吉日上市。



PSP，来了！

2004年12月12日是索尼的小女儿PSP的发售日。这天东京的涉谷、新宿、池袋等地的不少电子电器零售店前出现了千人长队，最高峰时甚至达到了1300人。一天下来，PSP卖出了17万台，3个月后便刷新了前辈PS2的同时期销售记录。

PSP的卖点很多，像时尚漂亮的外形，当时在整个便携领域都很高端的机能、ASV宽屏、便携多媒体娱乐……但游戏还是关键，尽管有之前的“空白17分钟”尴尬，而6款首发游戏也足见索尼还是不像想象中的那么仓促。首发4天后第二波PSP游戏便紧跟上来，同样不乏大有号召力的作品。截止2004年末的半个多月中，总共有18款PSP游戏发售，这里我们来一起回顾下当初那个充满新奇与激动的时刻吧。

先说首发日的6款，这6款中有索尼自家的人气作品《大众高尔夫 携带版》，Bandai的老牌首发RAC《山脊赛车》和另类音乐游戏《LUMINES》，Capcom的合集性质的《恶魔战士编年史 混沌之塔》，FromSoftware的《装甲核心 方程式前线》，Konami的《麻将格斗俱乐部》。

然后是12月16日，这一天又有6款PSP游戏发售，分别是SCEJ的《到哪里都在一起》、Koei的《真·三国无双》、Konami的《潜龙谍影Acid》、Cyber Font的《Kollon方块》、Namco的《文字解谜大辞典》以及Falcom的《英雄传说 卡卡布三部曲 白发魔女》。

之后的12月22日发售的有Taito的《泡泡龙 口袋版》，24日发售了Koei的《麻将大会》以及SEGA的《狂热噗哟噗哟》，30日则一口气发售了SCE的《比波猴学园》以及MMV的《A.I.系列 麻将》和《A.I.系列 围棋》。

以上作品中，有SCE第一方的作品，有第三方在PS、PC平台打造的大作，也有一些小品游戏，这18款作品中不少都是第一次登陆掌机平台，尽管《装甲核心》、《真·三国无双》和《潜龙谍影》都明显看出厂商对当时机能尚不足以还原原作的妥协，但素质也相当高。而比起以上向机能妥协的作品，合集性质的《恶魔战士》以及SCE自家的《大众高尔夫》和《到哪里都在一起》两款作品也都不错，PS家族平台首发必不可少的《山脊赛车》无疑最能展现PSP的强大机能，这款原创作品展现给了玩家一个拥有蓝天、青山、瀑布的3D世界，随时随地在美景中享受轻松飙车的爽快，不知道有多少玩家被这款游戏折服并成为了PSP的FANS。


▲即便今天看，PSP的造型也是相当赞的。

升级战：PSP主机进化史

熟悉游戏史的应该知道，游戏机诞生在上世纪70年代中后期，雅达利在美国市场做崩了后就因为任天堂的崛起而转移到了日本，但别管是谁，游戏机终归是诞生在家用电器时代，包括最早做火的掌机GB也是如此。诞生在家电时代，使用寿命这个概念便根深蒂固，不仅要耐用，更新也不能太频繁——即便今天家电加入各种新概念，但更新频率跟诞生在电子时代这些数码产品还是慢很多。当然，也不是说就一部机器从头走到尾，起码任天堂就在GBA SP和NDS上玩出不少限定版和新机型的花样。但索尼就保守得让人匪夷所思了，大概是久多良木健给PSP设定得太完美以至于自己都想不出来这小女儿到底还有什么可以继续完善的余地。结果一直到2006年，任天堂推出了新机型NDSL使得NDS一下拥有了时尚的外形和鲜亮的屏幕，索尼这边才于4月15日开始在日本发售白色版PSP，除了颜色换成白的，之前备受指责的□键问题也得以改善。尽管在欧洲宣传时因为涉及种族歧视闹得沸沸扬扬，但好歹多给了玩家一个选择，有些原本购买了首发的FANS甚至仅仅因为这来之不易的新颜色就又多购入一


▲白色PSP



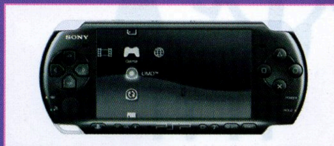
■PSP-2000

款PSP。

有了第一次，以后新颜色的PSP就不再是问题了，既然任天堂能搞新版主机，索尼为什么不可以？但白色PSP发售之后整个索尼游戏部门的重心就都转到PS3上去，之后因为PS3亏损严重导致2007年6月PS之父久多良木健直接退休……事情尽管有点突然，但新接任的平井一夫也得想法子把这个摊子支撑下去，而上任后做的重振士气的事情之一，就是发售了PSP-2000。

1000到2000的进化有些不起眼，当平井一夫公布它的时候，没有多少人能看出大小乃至外形上的差距，之后实机体验大家才发现确实薄了点，而且轻了不少！不要小瞧这么个看似变化不大的家伙，PSP-2000发售两周便达到了50万台的销量，在此之前和SE合作的还有77777台《危机之源 最终幻想Ⅶ》的限定版PSP-2000也在一周前随游戏全部售空。一年之前好莱坞众电影公司给PSP的UMD格式发难时提的“PSP作为播放器却没有视频输出功能”的问题也在PSP-2000上得以解决，而且不仅仅是看视频，更可以在电视上玩PSP游戏——在标清电视上的效果还是说得过去的。在此之前3月更新的3.30版系统中，开放的分辨率中的720×480的分辨率就是用在这PSP-2000的视频输出功能上。加上后续的多颜色版PSP-2000以及成熟的大作群，SCE终于走出了PS3发售后带来的一系列亏损，转而扭亏为盈。

对于刚刚接手SCE总舵主大权的平井一夫来说，PSP-2000的成功给了他上任后的一个开门红，因此对机型问题也不再保守，2008年8月21日的莱比锡游戏展，新型的PSP-3000也被展出，虽然外形比起2000完全没变，但屏幕的变化令人瞩目：屏幕的颜色显示更加鲜艳，提升后的响应速度则直接解决了PSP一直以来恼人的残影问题。之后9月公布了《高达对高达》、《异说 最终幻想》、《啪嗒嘭》三款同捆发售的游戏。发售后尽管被发现所谓宣传时所说的屏幕更鲜艳不过是对比度增加所致，但没有残影还是非常吸引人的，何况颜色问题可以通过主机设定中专有的选项来调节。因此PSP-3000发售后，也是大受欢迎。至2011年底，包括1000、2000、3000三个机型在内，PSP的全球出货量突破了5000万。



▲PSP-3000

现在回想起来，也不得不承认两次机型的进化的确是平井一夫上任后的两招漂亮棋。但出到第三招时，失误了。

2009年E3上，志得意满的平井一夫向世人展示了PSP更新的机型——PSP go，比起2000、3000那种要解说才能看出来的变化，滑盖式的PSP go的改变可谓是一目了然，而且体积也缩得更小了。这款主机可不仅仅是变外形，更关键地还在探索数字化下载代替实体游戏销售的路，由于取消了对UMD的支持，因此该主机倒也没被说成是PSP-3000的替代品。发售后，首日仅2.8万销量的现实终于给PSP和PS3均走入正轨而春风得意的索尼一盆冷水：数字下载这玩意过于前卫了。

索尼关于数字下载的设想很好：节省UMD的制造成本、仓储成本、流通成本以及中间商的层层加价等各种附加费用，变成玩家直接面对厂商，而且有效解决了二手游戏的问题。其中的二手游戏问题对于游戏发行商一直是块心病，甚至在2000年索尼出面带头跟二手游戏贩售商打起了官司，结果是索尼输了——又不是盗版，怎么就不能二手买卖啦？加上任天堂的也跟着起哄说“游戏被当二手卖掉还不是因为不耐玩”一类的风凉话，让索尼对二手游戏贩卖更加厌恶。甚至于PS3发售前传出会通过注册码方式强行禁止二手游戏买卖，但主机还没发售就挑着刺头肯定是负面影响大，所以索尼也赶紧出来辟谣。表面上看索尼是缩了，但在PSP go这事上可以看出，索尼其实一直在等待机会，等待一个可以摆平二手游戏的机会。



▲PSP go的美好梦想与残酷现实。

但这也出了一个问题：PSP go的游戏可以通过数字下载的方式绕过中间的批发商零售商，但主机总不能让玩家凭空下载、还是得经过中间商不是？而对于中间商来说，这种机器上不仅赚不到二手游戏的钱了，新游戏也别想在这机器上赚到一分，卖这东西不是砸自己饭碗么？结果就是多数商家都以各种借口拒绝进货。

话说回来，如果PSP go的下载游戏在省了那一大堆实体游戏的制造仓储运输中转等各种费用后，真的能以去除上述各种成本后卖给玩家倒也是一件好事，得到实惠的玩家起码可以和索尼一条心来对付那些拒绝进货的奸商们。问题是省去各种费用后的下载游戏比UMD游戏还贵！本来大多数玩家就质疑数字下载的收藏性，现在连便宜这一惟一可行的优势都没了，谁买？至于为什么会出现这种奇怪的价格，很显然，来自工作室、第三方厂商乃至零售商的压力都是其主要原因。尤其是在这种情况下，主机还比PSP-3000贵出7000日元。更糟糕的是，首发失败后，PSP go的游戏也很少有跟进，最终，在2011年4月20日，发售不到两年的PSP go宣布停产。

如果说PSP go是完全依赖网络的一个极端，那么在PSV都已经公布后才被公布的PSP-E1000就是另一个极端了，表面上看E1000和3000除了颜色没什么区别，但E1000却去掉了Wi-Fi网络模块，这样别说登陆PSN，连自己用网卡通过民间平台联机都没戏了。这个版本售价比较低，而且只面向欧洲出售，而该型号主机的销量又都被统计入PSP的总销量里，因此其销售状况到底如何，估计也只有SCE的人知道了。



▲PSP-E1000

白璧微瑕：一些质量问题

PSP无论造型还是手感，都相当赞，但是从其发售之初便被质量问题所困扰，虽然没有很恶劣的事情，但一些小问题却一直存在。

在PSP发售前就有传言说由于盘舱关闭不牢而飞盘（盘被弹出去），而当初笔者在给自己以及帮助同事朋友挑机器时，首发的机器里也没找到一台盘舱盖能严丝合缝地合上的，当然，这倒也不至于飞盘，但看着总归别扭。

而另一个问题，就是□键了，这是首批乃至多批次PSP共有的问题。拆机后被发现，原来是为了缩小机身所做的下策。面对大众的质疑，久多良木健的回应是："这是用户和游戏软件商必须要适应的。"虽说后来索尼道了歉并在2005年2月下旬开始免费针对该问题进行修理，但按键问题以及久多良木健的那句不负责任的话还是传得沸沸扬扬。

后来我们知道到白色版本中PSP的□键就算解决了，但这不等于就没问题了。相当多的玩家、尤其是PSP-2000、3000的玩家，在使用PSP一段时间后便出现让人窝火而无奈的滑杆自动漂移的问题，而且游戏店都不将滑杆列入保修之列，将滑杆单独列出作为整机之外的低值易耗品，足见其问题之广泛。而这个问题在首发便出现□键以及盘舱闭合不严的PSP-1000中倒极其少见。

之后的问题便体现在PSP-3000上了，本来把改变对比度宣传成屏幕改良就有忽悠成分，一些玩家在买到后，还发现玩着玩着屏幕上多出了横线，很影响游戏心情。

异域之战：多媒体出击

多媒体的游戏机

PSP是一部拥有多媒体功能的掌机，这也是公布时久多良木健骄傲地称之为"21世纪的Walkman"的重要原因。图片浏览、MP3播放、MP4播放、UMD电影，乃至于后来为了提高互动还专门给开发一个麦克风周边配合翻译软件《Talkman》来实现即时翻译的功能。

一度作为电子技术前沿领域的电子游戏机，其多媒体化也早已有之，早在PS诞生前，很多光盘媒体主机便都以CD媒体播放功能为卖点之一，旨在吸引更多边缘玩家甚至非游戏玩家；不过那时候別出道的索尼、确切说是久多良木健特别谨慎，其广告词简单明了："所有游戏在这里集结！"明确的定位一下获得了众多第三方游戏厂商的大力支持。到了PS2时索尼却在大力宣传游戏之余也给PS2增加了DVD播放的功能，但用PS2看DVD的其实并没多少，原因很简单：增加光头磨损，玩游戏的时候只有在出现读盘界面时光头才工作，但看片时光头却一直在工作。PSP和PS2显然不同，当时在家里看片的选择很多，但便携的视频播放器却少之又少，而播放效果跟PSP更是不能比。MP3尚属附赠，图片浏览用来看漫画的效果到底如何也颇有争议，但看视频在当时那可是翘楚中的翘楚，可以自己转成MP4，更可以花钱购买清晰的UMD影片。PSP并不是第一部多媒体掌机，但无疑是第一部在多媒体领域取得辉煌成绩的掌机。



□PSP的多媒体播放功能一直是早期的宣传重点。

老东家给出难题

话说从Walkman到PSP乃至音乐手机，当时想象得到的索尼的东西似乎都离不开创新；然而在播放格式上，索尼曾一度相当顽固，足以匹敌当年任天堂在家用机上对卡带媒体的固执。固执来自于纠结，来自索尼自身产品线太长的纠结：索尼推出电子产品，必须要保证其众多市面常见格式的兼容性才具有和同类产品的竞争力，然而常见格式与盗版有着天然的联系，因此对市面常见格式的兼容性必然损害到索尼自家娱乐事业的正版利益，在维护正版权益和兼容格式的矛盾之间，索尼只好一次又一次地推广自家的格式以求出路，并因此一次次错失良机。

就拿PSP来说，当年久多良木健刚公布PSP便面临了巨大的压力，这个压力和任天堂等竞争对手毫无关系，而是来自于索尼集团内部——SCE的老东家索尼音乐，反对PSP对MP3格式兼容，让PSP坚持使用索尼独家的ATRAC格式。尽管那时SCE早已独立并成为索尼的龙头部门，但毕竟刚刚成立时是挂靠在人家索尼音乐门下的，更何况比起其他部门索尼音乐可是一直旱涝保收，如此资深并且有影响力的老东家的责难绝对不能轻视，在此之前电子部门就是由于索尼音乐的干涉几乎在MP3播放领域而毫无建树。

说起来索尼的各部门之间从来都存在着各自为政的弊端，一直到现在也是如此。当然，索尼音乐出于对索尼音乐版权上的保护，这么做自然无可厚非，但网络时代的市场并不是除了黑就是白这么简单，而久多良木健也足足用了两年时间游说于索尼各高层间、到2004年中才算把兼容MP3格式的事搞定。然而到了PSP上市后，MP3兼容也仅仅作为一个附加功能存在，在大量价格低廉的老牌MP3播放器面前，没有谁会为了听歌而买这个贵东西。

UMD沉浮录

真正让PSP在便携多媒体领域走到前列的还是兼容MP4和UMD两大项，虽然索尼音乐那给出难题下绊子，但索尼影视公司却对PSP大力支持，率先站出来公开支持索尼自家的小公主，不仅是因为MP4格式视频实现了以往MP3无法企及的数字版权保护，UMD格式的推广也是听起来相当让人振奋的消息，一旦成功，其权利金对整个索尼集团都将是一个巨大的



收益。作为索尼旗下的电影公司，没有任何理由不支持。

由于有巨大的利益前景，因此索尼对UMD格式的热情远远高于MP4兼容也在情理之中。PSP发售前，已经成为世界第一大家用机厂商社长的久多良木健犹如回到了PS发售前一般，对内不厌其烦地与兄弟部门交涉，对外则一次次主动上门去拜访各个电影公司。久多良木健成功游说了20世纪福克斯和梦工厂，然后向好莱坞众电影公司展现UMD带来的优秀的便携音画表现以及未来便携多媒体的前景多么美好……

对于嗅觉敏锐的好莱坞大鳄们来说，预见便携多媒体时代的到来是必然的，但UMD提供的掌中视频体验的确是前所未有的。由于相当看好PSP的UMD，好莱坞还与索尼在PSP发售前举行了一次PSP时尚秀，邀请众多世界级的时装、珠宝、皮包设计大师来为PSP设计豪华包，并找来世界级明星来代言，让PSP更加彰显时尚气息。

UMD上市不到5个月，便有近250部UMD格式的电影和电视剧上市，比游戏阵容庞大得多。在UMD这种自家格式上，兄弟部门索尼影视公司也给予了极大的支持，最早在北美发售的一批UMD电影中不少都是索尼影视公司的作品，其中的《十面埋伏》和《生化危机2》都突破了百万销量。

2005年，便携多媒体迎来了由音转影的大转变，众电子领域的豪强将各自的新产品投放市场，力争在这新而火热的市场上占得先机。面对诸强，PSP进有UMD实现高画质播放傲视群雄、退有MP4格式兼容与众豪强不分彼此，而PSP采用的清晰鲜亮的ASV宽屏在众多普通TFT液晶屏播放器中更是翘楚。由于对便携多媒体领域的这次大战有充分准备，PSP在此战中成为了领跑者。经历过那一年的各位不知道还记得否，当时的数码网站推荐高端的便携视频播放器往往要提到PSP，并介绍PSP“除了拥有强大的视听效果，更有众多游戏大作”，现在也无法统计到底有多少人因为PSP优秀的多媒体播放功能而选择了它。

但便携多媒体是电子时代的产物，这东西更新换代极快，消费者们的意识也认可这种更新速度。而这个发展超出了索尼以及当时所有支持UMD格式的电影公司们的想象，和MP3播放器不痛不痒的更新换代不同，便携视频播放领域在飞速发展的技术支持下，MP4播放器的每次进化都是显而易见的，而更新换代速度甚至超过手机。在这种大风潮中，首当其冲的便是容量越来越大但尺寸越来越小的存储卡，同样的价位在半年之内能购买的存储卡容量便可翻一番，一度与索尼记忆短棒大小差不多的SD卡也陆续推出了过渡的Mini版以及现在已经普及了的Micro版、也就是TF卡。大潮中，一度风光的UMD转而成为众媒体和电影公司批评焦点，有影视公司称索尼推出UMD是打算霸占便携播放市场然后从电影公司这大量掠夺权利金，引发了一连串的抗议声；还有电影公司也发现了问题——PSP没有视频输出功能，花这么大价钱买的UMD播放机和影片，还不能输出到电视上全家人一起看？

总之是墙倒众人推。到2006年，大伙推墙的干劲更足了，2月份索尼刚宣布3月底UMD电影将达到347部，派拉蒙、华纳电影公司便宣布削减UMD光盘出版业务，3月环球影业和Image更是直接宣布全面停止支持UMD格式，接着华纳、派拉蒙也不服输地跟着宣布取消，四大影业下定决心，其他电影公司便跟着一起使劲，甚至连锁店都以将UMD光盘下架的方式来凑这个热闹。大势所趋，曾经对UMD寄予厚望的索尼影视公司也只能悄悄地缩减PSP业务，甚至连SCE本身，由于PS3又肩负了推广更主体的蓝光格式的重任，左右难以兼顾之下只得悄悄放弃UMD作为新格式的支持，UMD从此成为了PSP单纯使用的游戏光盘格式。至此，在便携多媒体领域风光不到一年的UMD格式在内外压力之下就此彻底落败，成为索尼旗下败得最快的一个格式。

从电影公司来说，如果在久多良木健游说他们时UMD似乎还很有前途，然而在MP4播放时代真来临时，任谁也无法不反思UMD是否真的合适。作为光盘媒体，UMD首先限制了机身的轻便化，无法适应短小轻薄这个便携数码产品的趋势，与飞速发展的存储卡更是形成了鲜明的对比。而存储卡的开放特性也是索尼一家把持的UMD格式无法比拟，虽然具备数字版权保护功能的MP4格式视频至今仍然没能摆脱盗版问题的困扰，不过只要格式开放，想出更有效的办法也不是没可能……



■高档皮具厂商路易·威登（LV）的设计总监马克·雅可布设计的栗鼠皮包。

MP4分辨率问题

既然UMD那玩不转了，索尼索性就把PSP视频播放的重点宣传放在对记忆棒的MP4格式的支持上。其实在整个2005年，MP4播放功能都在UMD的风光得意下默默地与众便携视频播放器在免费视频部分进行着竞争，毕竟UMD肩负的是推广格式的重大使命。而为了给这个重大使命让路，索尼做出的是将MP4功能缩水这么一个古怪的妥协。

我们知道PSP的分辨率是480×272，对于播放设备来说，最佳分辨率无疑是满分辨率下的点对点播放，少了影响效果多了浪费空间，比例不同强制拉伸全屏则会令效果更差。而在PSP诞生后的两年间，其MP4格式最高分辨率是320×240，这个奇怪的分辨率不仅无法实现全屏点对点播放，甚至比例都和PSP屏幕分辨率不同，也就是说即便往记忆棒里拷个当时支持最高分辨率的视频，也只有三种选择：要么点对点下看大屏幕中的一块，要么牺牲一部分画质按比例扩大后并且还会留少许黑边，要么彻底牺牲画质强制改变比率拉伸到全屏。好在MP4播放器市场刚开始混战那会大家都刚刚起步，视频播放效果上都是半斤对八两，索尼靠着UMD的强悍画面成为的其中翘楚，但当UMD格式失败、连索尼影视公司都帮SCE宣传记忆棒的视频扩展功能时，单纯的便携视频播放器们早快速发展得远远的了。

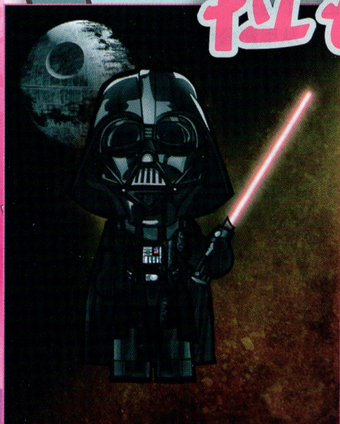
PSP的主要定位是游戏机，听着是废话，但这个主要定位直接让PSP在多媒体竞争中在经历了短暂的牛气冲天后便被大伙甩在了身后。数码党们对数码产品高速更新换代相当买账，你敢出我就敢追，有钱的把过时的当纪念品收藏，没钱的把过时的卖掉换新的，而这种消费热情反过来吸引了更多厂商参与进来，激烈的竞争又进一步促使数码产品技术的飞速进步。PSP呢，前面我们说过，是掌机，诞生于电器时代的掌机，使用寿命的家电观念深入人心，而家电行业做起来的索尼对于游戏机的保守更甚，跟同样在游戏领域的任天堂也没法比。表现在视频播放支持上，就体现在一直到2007年3月28日，才后知后觉地在3.30官方系统中解禁了分辨率限制。

平心而论，当初没有这匪夷所思的分辨率限制的话，依靠MP4格式的支持和优秀的屏幕，PSP在便携多媒体领域多撑个一年半载也是没问题的，不要小瞧这短短的时间，尽管PSP的屏幕分辨率摆在那，但2006年下半年正是PSP在欧美溃败的开始，一旦通过MP4的支持稳住阵脚，那么对SCE乃至整个索尼集团都可能有关键性的影响，但是历史没有假如……



▲通过记忆棒扩展的MP4播放功能是索尼给PSP留的一个后手。

拉锯战：索尼与黑客



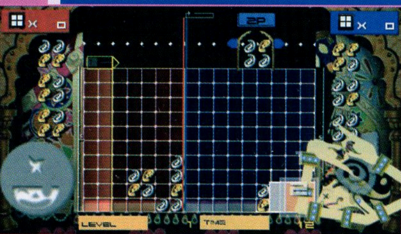
在□键问题上，玩家领略到了久多良木健的强硬作风。而比起玩家，黑客们领教得更早。在PSP发售前，久多良木健就抛出豪言壮语：即使用世界上最先进的计算机来破解PSP，最少也要花上60年！

大概是健叔这话挑衅味太重，而PSP又的确是个有趣又值得挑战的好东西。于是，黑客们接招了。

2005年5月7日，PSP发售半年未到，游戏的ISO便被导出，而且官方开发包的泄露直接打开了自制软件的大门，接着GB、MD的模拟器就来了，其中MD模拟器更发掘出一个有趣的东西：PSP的运行频率竟然能达到333Mhz！

而在启动自制软件方式上，最开始是西班牙破解组织发明的“飞棒”，即用飞快的手法切换两根记忆棒，让系统还没反应过来运行的东西就被掉包了。不过可没多少人敢热拔插，那年头500M的记忆棒都不止500元钱呢。后来KXploit V1.5通过“%”符号欺骗PSP才免了大家飞棒手法的苦练。

到7月1日，《Lumines》成为第一个被破解玩的PSP游戏，尽管一开始作为音乐游戏连声音都没有，但这可是通过记忆棒第一次运行PSP的商业游戏，造成了相当大的震动和影响。第二天，名为WAB MS Luncher的游戏引导程序便跟进发布。在这之后，越来越多的PSP游戏就可以通过名为“Hook Boot”的东西配合WAB被免费玩到了。与之对应的，是FastLoader，这个要用一张UMD做引导，但重在更方便。而Hook Boot在改名为DevHook后升到0.22版，索性直接免了UMD引导。



▲第一个被破解的PSP商业游戏《Lumines》。

黑客这一波接一波地行动，索尼当然也得一个接一个的版本放出，但2.0版刚放出，就被发现系统TIFF漏洞，而后诞生了降级程序；Eboot Loader for 2.0FW同样利用那个让索尼懊恼不已的TIFF漏洞给玩家提供了降级外的选择，之后随着更新，该软件也能运行1.0、1.5程序的自制软件了……

看看，才一年不到，黑客们便让索尼见识了他们的强大——60年？那是计算机的死脑子；哥这是人脑子，活的！好在索尼也的确有准备：系统升级。有软件漏洞被钻空子？升级补上不就完了？

就这么你追我赶中，一个又一个的牛人和黑客组织为破解玩家们熟悉起来，像Dark Alex（DA）、MPH小组等，期间尽管也有小组研究像PS2那样加直读，但由于涉及到商业利益，在黑客中本身也不齿——人家黑客是真正追求技术的，加上硬降技术已经可以攻克当时硬降防破解的TA-82和TA-86，直读芯片最终没成大器。而在索尼把系统升级到3.30后没多久，自制系统3.30 OE自制程序便跟了上来，其中支持PS模拟游戏压缩、解除官方系统对AVC视频的解析度锁定都是相当大的福利。这甚至让许多坚守正版的玩家也郁闷不已——要知道，官方系统可使一直到3.30才解除视频分辨率的限制的。索尼也郁闷：破解搞出来的一些麻烦经常要由索尼来解决，比如2005年10月有无聊之徒针对PSP破解做出的使得PSP无法启动的恶意程序，尽管索尼不负责维修这种破解搞出问题的机器，但还是在2.01系统中专门针对该恶意程序进行了防范。

就在牛人和小组们跟索尼的官方程序较劲得不亦乐乎、进行攻破3.50系统的攻坚战即将收尾时，当时最牛的黑客DA宣布由于被占用时间太多加上担心被索尼起诉等原因退出。尽管在破解玩家看来这是一个损失，但对黑客们来说这不过是一个牛人时代的结束，还将有更牛的牛人出现！事实正是如此，在电脑系统破解留下一段段传奇的俄罗斯人接手了，名为M33的自制小组从此便成为了破解玩家们熟悉的关键字。而闲不住的DA还是联合Noobz小组破解了神奇电池的秘密，发布了神奇电池修复程序。当3.71 M33自制系统发布时，Readme文本中终于揭示了一个秘密：M33就是Dark Alex。被剽窃成果后失望也好、避免被厂家追踪也罢，用M33的马甲折腾一阵后，DA还是忍不住把真相告诉了大家。

不管怎么说，黑客与索尼的官方更新步伐咬得十分紧，本来就强的黑客技术，加上神奇电池这么个东西，连诞生没多久的PSP-2000都很快告破——直到2008年1月30日才有人发现：名为TA-82 V2的主板，连神奇电池也搞不定。后来索尼在发布3.90系统时同时推出了TA-85 V2主板，这次终于从硬件上阻止了神奇电池V5版本。

然后DA推出DC6（神奇电池V6），索尼就推出了TA-85 V3，堵住了V6。Dark Alex又开发出神奇电池V7，这次发现对TA-85 V3无能为力了……其后的PSP-3000所用的TA-090主板更是彻底屏蔽了神奇电池，原因是3000无论是主板电路还是电池电路都与以往的不同，这样就彻底避免了以往那些神奇电池，也使得PSP-3000一度以来成为黑客们的攻坚难题。

之后，一边是V2、V3主板的PSP-2000和PSP-3000这破解毫无进展，另一方面拥有之前破解机器的玩家继续享受黑客紧跟着官方升级程序带来的免费游戏大餐。而对于索尼来说，破解不仅让他们和游戏厂商蒙受经济损失，也会泄露他们一些非常尴尬的信息，像PSP-3000的5.02系统文件被解密后，诸如3000型壁纸的颜色本身就优于1000和2000的壁纸、从而在系统界面给玩家以“3000型果然很鲜艳”的错觉这种。但也会有一些意外，比如《Lumines》和《GripShift》都因为存在漏洞而在销量本该平淡之时得以狂卖。

不管怎么说，PSP-3000发售后，索尼都在与黑客的较量中占据了上峰，不光是机型主板，通过升级保护机制，以及M33整体上热情的降温，5.50以上系统的破解也陷入泥潭。尽管后来GEN小组的自制程序5.50 GEN突破了这个软件限制，但V3主板的PSP-2000、PSP-3000及后来的PSP go依旧是无法突破的障碍。最后终于有所进步，但却只能待机不能关机，否则再度开机只能重新刷机。

在突破索尼官方系统的一次次防御中，国内的黑客也开始被玩家熟悉起来，首先是Liquidzigong，他的普罗米修斯补丁解决了众多新ISO加密的问题，被短暂追捧后，在破解《怪物猎人 携带版 3rd》时由于顾虑到影响游戏销量而在宣布破解后迟迟没有发布，引来了一片大骂，进而支持他的玩友和喷他的玩友发生骂战，导致Liquidzigong干脆终止发放补丁，不过次日《怪物猎人 携带版 3rd》的破解补丁便被汉化组人员放出……Liquidzigong留下补丁使用法后，再没出现过。

在Liquidzigong退出后没多久，国内另一个很牛的黑客烈火忠贞之炎被国内破解玩家们熟悉起来，甚至有人猜是不是也和当初DA大神一样是Liquidzigong披着马甲复出，也难怪，他也发布普米系统。而这位高人最给力的，是2011年初带来的503kxploit_v4已签名版，让PSP-3000和PSP go的玩家终于无须刷鸡蛋图而直接进入普米4的自制系统了，更关键的，现在PSP-3000和V3主板的PSP-2000终于可以关机了……

随着PSP-3000为代表的最后一道防线被攻破，PSP至此全面告破，索尼官方的反破解与黑客之争几乎贯穿了PSP时代的始终。在PSP平台双方斗得白热化时，PS3也被破解了。大概也正因为PSP时代纠缠得太辛苦，到PSV平台索尼才索性以联网认证来避免被破解。



▲因为破解而意外热卖的《GripShift》。

联合大作战：与家用机的联动尝试



这里我们来说下PSP与家用机联动。索尼在家用机与便携载体的联动尝试可以追溯到1999年去，当时发售的PS周边PDA Station便尝试了将PS的一些游戏内容传到其中实现脱离主机和电视进行游戏，不过这小家伙虽然具备掌机的外形，但由于没有专有游戏，因此仅属于PS的一款扩展周边。PSP诞生5年前就有了这样的尝试，现在索尼有了专门的掌机，这种可以增加乐趣的游戏方式没有任何理由拒绝，何况这样做对于PSP来说也和拥有庞大用户基数的PS2有了联系。2004年3月，时任SCEJ行销副总裁的佐伯雅司就向媒体透露：“目前我们正在评估PSP与PS2联动的可能性，其目的除了强化PSP的附加价值，更希望通过这种联动来加强玩家购买PSP的意愿。”



▲《MHP》和PS2版《MH2》联动出的任务“怒りの黑狼鸟”，后来该任务也提供了下载。

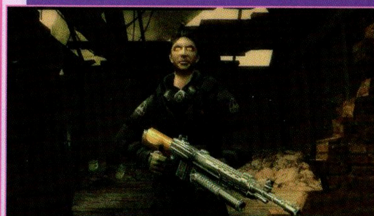
事实上，一直到现在，PSP和PS2之间也只有《怪物猎人 携带版》和《怪物猎人2》这对作品实现了联动，当然也和两作发售时间非常接近有关。联动后除了商人那可以买的物品增多、两作的小猪也都加上了粉色衣服并入手怪物资料外，两作也有不少独有的要素追加，像《怪物猎人 携带版》追加的新怪物黑狼鸟以及相关任务、《怪物猎人2》追加的村长特殊任务都非常厚道。

而开发PSP时的掌机和家用机的联动设想的真正实现，就已经是PS3时代了。PSP与PS3最初实现联动是用PSP玩PS游戏但却匪夷所思地掺和进PS3，这个我们后面会详细说。还有用PS3下载PSP的升级程序后联接PSP升级，现在回想起来也是鸡肋：1.52追加的PSP无线网络升级都很少用上，用得最多的官方系统升级一直都是UMD游戏升级和电脑下载升级文件后拷入记忆棒升级，无论如何也没必要用PS3来给PSP升级。这两个PSP和PS3的联动功能，其目的只是一种提升PS3销量的不成功尝试。

真正实现PSP与PS3的联机互动是在2007年9月3.70版本更新时，该种联机模式下，PSP成为了PS3的一个特殊手柄，不仅可以对PS3执行一些手柄操作，更可以在PSP端浏览管理PS3硬盘中的多媒体文件，连PS3上的1080P视频都可以看；游戏上，诸如《多罗电台》、《龙穴》、《忌火起草》等一些PS3游戏也可以通过联动在PSP上运行。听起来意义似乎不大，但对于没有电视主导权而电视又被霸占的学生党、妻管严来说还是有用的，甚至外出的时候都可以通过Wi-Fi将PSP连接到家里的PS3来进行看视频、玩游戏等的操作。

到了2008年10月，PSP的固件更新到了5.00版，也增加了由PS3的PSN平台提供的多人PSP联机服务——这个听起来更没用，因为在这个功能出来以前，直接用Wi-Fi联机的PSP游戏就已经有不少了，那么PS3这个功能是什么呢？答案是服务“《怪物猎人 携带版》系列”这种不支持Wi-Fi的游戏。听起来挺纠结，但能远程联机也不错，比较麻烦的是首先要有PS3，而且PS3必须是插网线而不能无线否则和PSP抢网络，然后再设定……2008年10月时的PS3已经走出了首发的颓势，该联动更大的意义无疑是服务同时有PS3和PSP的玩家（其实也还是吸引想网络联机《MHP》等游戏的玩家买PS3），不过对于大多数国内玩家来说这个功能也没啥用——我们有盟区嘛。

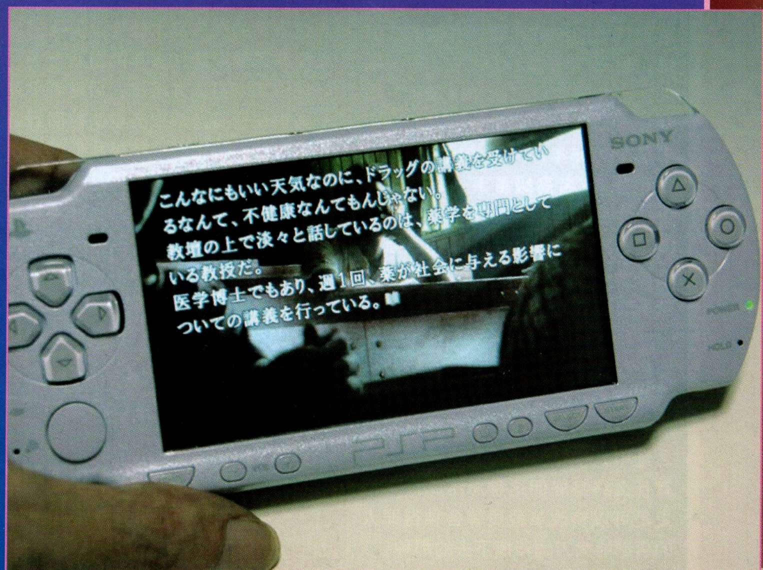
当然了，以上PSP和PS3的联动内容更多的是主机之间的互动而非游戏，游戏的联动在PSP后期才体现出来，像《GT赛车5》通过联动可以直接入手《GT赛车 携带版》中开启的全部车辆，“《初音未来 女歌手计划》系列”与PS3游戏“《初音未来 梦想剧场》系列”联动后有诸如简化认证、开启3D、共享曲目等功能，PSP的《抵抗 惩罚》与PS3《抵抗2》联动后会增加感染模式等。2007年公布的PS3版《怪物猎人3》中有一个要素是将宠物比赛养成模式在PSP下载的小游戏中完成并使用Wi-Fi和PS3来实现宠物传送，不过后来随着《怪物猎人3》移师到Wii平台导致该联动也不了了之，《怪物猎人》在PSP和PS3之间的联动一直到后来PS3的《怪物猎人 携带版 3rd HD》发售后才增加了和《怪物猎人 携带版 3rd》共享存档的功能。类似的联机应用还有《战国无双3Z 特别版》读取《战国无双3Z》存档开启全角色这些。这个联动发展到今天的PSV和PS3上，就是同步存档与奖杯。



▲和PS3版《抵抗2》联动后，PSP版《抵抗》增加了感染模式。

从PSP开始入门掌机市场的索尼在掌机和家用机的联动上也是做了不少探索的，尽管至今仍然没有将家用机与掌机的联动魅力完全展示出来的游戏，但在PSP末期与PS3的联动也已经颇见成效，希望这个趋势能在PSV上得以传承。

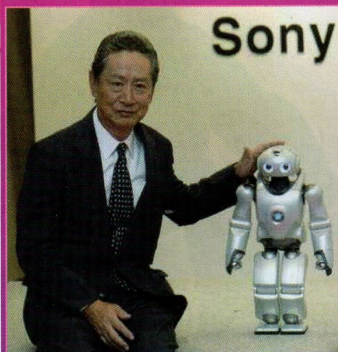




▲在PSP上运行PS3游戏《忌火起草》。

守卫之战：动荡帝国的坚守者





▲出井伸之

PSP诞生时，整个索尼上下一派政通人和的景象，当时的董事长兼首席执行官出井伸之正在酝酿"转型60"计划，SCE总裁久多良木健则为了PSP的诞生往返于各游戏公司和电影公司……但就在PSP慢慢发展到成熟的这些年，索尼集团发生了翻天覆地的大变化，有些变化甚至可以称之为动荡。

事情的起因便是"转型60"计划，进入21世纪后索尼集团发展缓慢，尤其是三个利润大户的表现：影视公司不赚不赔，网络卡看着卖得好其实投入产出根本不成比例，一直盈利的PS2因为Xbox搅局而业绩逐年下滑……于是出井伸之便提出让索尼集团在60周年时利润率达到10%的改革计划。其他的还好说，但三年裁掉2万员工，不说别人，出井伸之自己就觉得棘手，毕竟日本公司都习惯于终身雇佣制。于是在2005年，67岁的出井伸之索性和其他7名高级董事一起宣布退位，之后索尼便由即不懂日语又不懂工程技术的美国人霍华德·斯金格爵士任董事长兼CEO，来实施这棘手的计划。

斯金格接手的是一个在电器时代崛起壮大，到21世纪却开始凸显人员庞大、产品线过长等问题的超级大摊子。之所以斯金格被出井伸之选中，很重要的原因是美国人没有什么终身雇佣这种思维，斯金格更是可以将改革裁员等各种得罪人的事都能大刀阔斧搞下去的那种。

久多良木健的强硬当然不只是对竞争对手、市场以及黑客，在内部也是强硬得有些让人生畏，当年将游戏业务全部集中到SCE便是和SEPC以及背后幕僚们强硬到底的结果。久多良木健是索尼不可多得的硬件和市场开拓双料人才，而人才总是有点脾气，当初大贺典雄便深知久多良木健的脾气而把SCE安排在远离集团总部的索尼音乐、并力排众议力挺PS成就了索尼的游戏帝国；而出井伸之更是久多良木健的故交，自然也深知这位老朋友的优点是无人可比而缺点是无关紧要的。

可以说，两任老领导都是理解并支持久多良木健的。但斯金格不同，斯金格升任索尼老大时，重大阻力之一便是久多良木健为首的一众强硬派的激烈反对。不过这次出井伸之没有听久多良木健的——比起得罪能带动一个部门大展拳脚的健叔，能实现索尼集团整体改头换面的斯金格明显更被看好。

当时久多良木健的PS3担负着推广蓝光格式的重任，与之对应的便是让人望而生畏的价格。而Xbox 360在高清游戏机领域已经经营了一年，拥有了深厚的群众基础；差不多同期而至的任天堂的Wii虽然没有高清，但复制NDS的成功模式让其一下便引爆了市场。PS3无论是处境还是价格都很尴尬。索尼在PS3上赔了大钱，结果，即使斯金格上任后也经常对其表达不满的久多良木健便以退休的名义离开了他经营10多年的游戏市场。好在SCE本身人才济济，后继者平井一夫很快便将游戏业务重头拉回到游戏本身的轨迹上——结果我们都知道了，无论是PSP还是PS3，都成功地走过了寒冬期，并且蓬勃兴旺地发展起来。

尽管久多良木健被搞掉很让人不爽，但斯金格接任索尼CEO后也是在致力于如何改变索尼的现状的，当初斯金格的接任被看做是索尼国际化的一个标志。经过斯金格爵士三年的努力，2008年索尼的营业利润达到了33亿美元。但福祸相依的事在索尼公司经常发生，这次也不例外，在这33亿美元的利润中，有20亿美元来自于裁员、关闭工厂、减少供应商这些让老员工和老客户伤筋动骨的事情，而2008年的全球金融危机更是这利润数字下暗藏的炸弹。果然，第二年索尼便再度亏损10亿美元。



▲斯金格爵士接任索尼总裁被认为是索尼走向国际化的关键一步。

到2011年情况终于有所好转时，日本东北部的大地震震断了这位洋总裁的改革之路，10座临时工厂关闭，蓝光光盘、电池等产品供应计划被彻底打乱。到了4月，针对索尼的起诉，黑客们展开了对PSN的报复性袭击，大量用户资料被泄露，这一下的恶劣影响可实在是太大了，而且事情闹得一天比一天大，索尼成为了媒体围攻的焦点，斯金格的大手笔裁员也终于受到了质疑，媒体普遍认为此次遭受攻击的原因正是由于大量裁减网络安全技术人员所致，要求斯金格退位的呼声也越发高了起来。7月，泰国的洪水严重冲击了索尼的相机产业。8月的伦敦暴乱中，索尼在英国惟一的DVD、CD等产品的仓储基地、2万平方米的索尼主仓库被大火吞噬……全球性质的索尼集团，在天灾人祸接踵而至的时候受到了接连的影响。最终，2011年，原本计划20亿美元的营业利润变成了32亿美元的净亏损。

平心而论，斯金格在这些年还是很致力于索尼集团的改革的，但对于索尼这样一个企业文化浓厚的日本公司，斯金格并没有融入到索尼的企业文化中，2011年日本大地震时，斯金格在考虑要不要去日本慰问那些遭灾的员工时，仍在顾虑自己不懂日语，而这个时候斯金格已经执掌索尼长达6年了。好不容易让索尼有点起色，但接连的天灾人祸，使得当初从出井伸之那接来的大摊子变成了烂摊子。除了裁员外，索尼原有的创新力下降、不同部门各自为政、产品战线过长出现彼此牵制等问题依旧没有得到解决。2011年4月，将索尼娱乐产业推向新的高度的CD之父、前索尼总裁大贺典雄在索尼集团的动荡中辞世，这位曾经鼎力支持久多良木健开拓索尼游戏帝国的儒雅商人见证了索尼的辉煌，却没能看到索尼重新崛起，不免让人感慨叹息。2012年4月，斯金格终于完全卸任，索尼帝国的总裁和CEO的职位交由平井一夫。



▲2012年4月1日，51岁的平井一夫成为索尼新的CEO兼总裁。

PSP从诞生伊始，便遇上了索尼集团的高层变动，紧接着迎来了PS之父退休和整个索尼集团由于人事改革而发生的巨大人事变动，2011年一系列天灾人祸对PSP产生的影响也相当大。斯金格的改革失败当然不能只归咎于老牌跨国集团积弊太多以及2011年接踵而至的天灾人祸，个中原因还是留给市场分析家吧。只希望伴随着索尼集团大变动走过来的PSP，能早日将接力棒交给后继的PSV。


▲全球一体化的经济中，2011日本大地震给日本的经济带来打击的同时，也让全球产业链元气大伤。而这对索尼来说只是一个开始……

灵魂之战：游戏篇



前面说了关于PSP的很多，但对于一部游戏机来说，游戏才是其灵魂所在，无论是PS还是PS2，无不是由于浩瀚的游戏数量和人气十足的大作最终胜出。下面的一大部分，就让我们来回顾八年来在PSP在游戏上的表现吧。

首发后的平淡

对于一款主机来说，发售后不到20天内就拥有18款游戏、而且其中不乏高号召力的品牌大作，这是一个相当傲人的成绩，因此3个月赶超PS2同期水平也是情理之中，连任天堂方面都说"NDS不是GBA的后续机种"这样的话来留后手——万一NDS推广不力、还可以以GBA后续机种的名义推出传统高性能掌机抗衡PSP。

但说实话，接下来的三个月，主要能战的还是2005年之前那18天的作品。因为进入2005年后，PSP在游戏上的表现就如换了个人般软弱乏力，整个2005年PSP游戏加起来不到150款，平均下来每月15款都不到，虽然整个一季度的月销售游戏数量在逐渐增加，但终究缺乏首发三周的那种有号召力的大作。我们从当年的日本销量可以窥出一二，在PSP首发后，仅用5周时间便达到了50万销量，在第14周达成了百万销量，而150万销量直到31走才达成。尽管有游戏玩、首发也有那么一大票的作品很吸引眼球，但在销量上完成了前三个月的良好趋势后，便开始平平淡淡地以锐角缓缓上行——我们可以说这是一款主机正常的销售曲线，何况PSP本来就在首发日期上似乎有点仓促。但市场上还有PSP的好朋友NDS在。


▲2005年PSP的第一款游戏《AI将棋》。

其实和小伙伴PSP一样，NDS在首发后也有真空期，由于发售较早，2005年之前NDS游戏在数量上自然是超过PSP，但进入在2005年，一月二月加起来也是个位数，三月虽然和PSP一样数量增加但也只有10款，而且其中还有一些是跟着热映电影凑热闹的美式游戏，使得至今一部分人认为任天堂当初宣布NDS上市日期是在搅局，以图双方都没准备充分，然后凭借品牌号召力维持时间等待时机一举翻盘。别管任天堂是怎么想的，但做是这么做了，而索尼竟然也被动地被任天堂牵着一步一步地走了下去。NDS的游戏阵容看着虽然缺乏PSP上家用机大牌的阵容，但一票熟悉面孔的号召力可不是一般的强大，同样的50万、100万、150万这三个阶梯，NDS的完成时间是2、4、6周，而且4月的《任天狗》、5月的《成人脑锻炼》真的就掀起的蓝海大潮，彻底把咱们小P远远甩在了后面，健叔冲垮任天堂最后阵地的目标不仅彻底没法实现，更激发了任天堂的创新潜力，乃至于这种玩法创新理念直接影响到任天堂在家用主机市场上的翻盘……

日厂的观望与移植大潮

2004年3月，名为《小死神》的PSP游戏率先向世人展现了PSP强大的机能。而后到E3，尽管任天堂拿出了各种大牌明星助阵，但PSP的游戏阵容完全不输给NDS，"第三方紧密团结在以索尼为核心的PSP周围"的气象非常明显。

然而到PSP发售后的真空期，人们发现似乎有些不对，原本公布的一款又一款的第三方大作呢？众多第三方在表达了诚意之后，大多数选择了骑墙观望的态度，毕竟在掌机这一块以前一直是任天堂独占，如今的任天堂又远非老山内时代那么高高在上……


▲索尼公布的PSP首款游戏视频《小死神》。

更何况一旦把任天堂掌机这一块给冲垮，索尼独霸了日本市场，会不会回到FC、SFC那个硬件厂商把第三方看作下属严加管制的黯淡时代也不好说。

看看真空期的游戏阵容我们会发现，PSP的第一年游戏分为两大类，一类是原创的小品游戏，一类是从以往的家用机和PC平台上移植来的大作，剩下的像《山脊赛车 携带版》这样的系列新作少之又少，而像《天地之门》这样的完全原创作品更是稀缺。大作阵容主要便是靠移植炒冷饭来撑场，成为PSP发售初期无法回避的尴尬——尽管移植在一定程度上说证明了机能的强大，但今非昔比，缺乏原创大作的PSP平台，被众多玩家授予了"冷饭机"的荣誉头衔。


▲PSP早期的优秀原创游戏《天地之门》。

话说在街机代表游戏机最高性能的年代，能在FC、PCE、MD、SFC这些主机上玩到街机移植的《街头霸王》、《快打旋风》等是莫大的享受：不用算机币的剩余数、不用被烟民们熏呛、不会被其他机台的噪音干扰、不会被小孩叽叽喳喳围观、没有不良少年来要钱要币……没有以上众多负面问题，换来的只是游戏上尚可接受的缩水，甚至在PS、SS时期也以家用机上玩《VR战士》、《铁拳》街机基板与PS互换等作为卖点，两部主机移植《格斗之王》也是一时的争论重点……家用机如此，早期的掌机也是同样，而且除了移植街机大作，移植家用机大作也是卖点之一。在掌机诞生的早先几年，尽管GB版《俄罗斯方块》由于联机功能而大卖，但任天堂似乎也没太弄明白到底什么样的作品更适合掌机，直接导致1995年前后GB进入了最低谷险些被淘汰，结果是拖了四五年才开发出的《口袋妖怪》意外获得成功，算是救了任天堂也救了掌机市场。

和家用机最大的不同之处在于，从黑白画面的GB时代，掌机就已经确定了什么样的游戏适合自己，并明确了掌机不是便携家用机的概念。但并不是人人都能做出《口袋妖怪》那种老少皆宜的游戏，跟风作甚至都寥寥无几，大多数依旧是传统的街机、家用机游戏缩水后能在掌机上随时随地玩。而这种移植大潮和机能又有重大联系，GBA发售初期掌机市场迎来的第一个移植大潮，便是由于GBA可以胜任略早期的家用机和街机游戏，但GBA时候的主体玩家已经不是当年抱着在家玩街机游戏心情的那批老玩家了，面对那次移植大潮，GBA被冠以一个颇具嘲讽的外号：冷饭机。

当时间进入到2004年末，随着PSP和NDS的发售，掌机也迈进了新的时代，一方面游戏厂商发现NDS这种双屏触摸操作仅仅是增加个地图画面、多个触摸操作很少有玩家买账，与其重制一遍去复刻还不如在蓝海大潮里分一杯羹；机能超越初代PS的PSP正好可以当成炒冷饭平台，尽管SCE方面一直坚持在PSP上创新，但第三方那儿却没法管，于是GBA早期的冷饭机头衔继承给了PSP……看着眼熟的大作标题很大可能性就是以前家用机平台的移植。

回顾起当年那让PSP成功接任"冷饭机"头衔的移植大潮，即便是现在也很难说清其利弊到底哪个更多些，这种大面积移植行为让索尼即便在NDS的软件真空期也难以对NDS造成任何威胁错失良机，但也让PSP在接下来NDS的强劲攻势下依靠旧作人气撑过了任天堂一波又一波的重压。

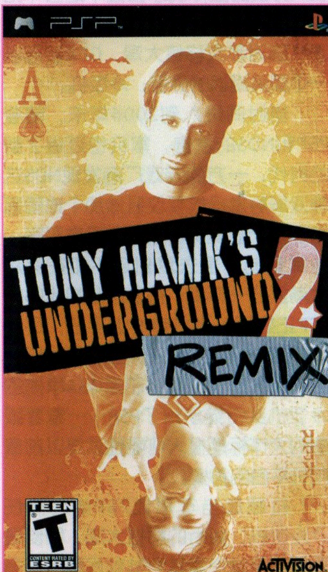
尤其是在这冷饭大潮中，竟然出现了让PSP做名正言顺的掌机游戏而非便携家用机游戏——《怪物猎人 携带版》。

欧美的冰火两重天

我们再来看看欧美，PSP在美国的上市时间并没有选在2004年圣诞档期和NDS硬碰硬，而是选择了2005年3月，结果比起首日17万的日本销量，美国的PSP首日销量达到了60万台，除了美国人特别喜欢高科技玩意，和SCEA之前的卖力宣传以及酝酿不发使玩家期待倍增也不无关系，使得销量超过了选择圣诞档期首发的美版NDS十多万。欧洲方面则是一延再延，最后竟然拖到了9月初，但对于高科技产品的期待欧洲人一点不比美国人差，光在英国就创下了18.5万台的首周销量，一举刷新了之前NDS的8.7万记录。

这就是欧美玩家的热情，对高科技产品的期待与支持，而相对于玩家，欧美厂商更表现出了极大的兴趣——但我们都知道，无论玩家还是游戏厂商，PSP只红火了两年不到，之后便自由落体般跌入最低谷，一直到现在都是如此。造成欧美市场对PSP这种反差极大的态度到底是何原因？

先来说游戏厂商吧。自从FC时代开始世界电子游戏产业中心从美国移到日本，欧美厂商在电子游戏业务上便长时间无所作为，尤其是任天堂严厉的审核制度和游戏开发数量限制，更让欧美厂商有心无力，便跑到PC上去混，结果混得风生水起。PC用户很广，但不等于游戏机这一块就可以不重视，起码对于游戏厂商来说，能舍得花钱买专门的游戏机来玩的都是实打实的游戏玩家。而长期在电子游戏边缘徘徊的欧美厂商对于游戏机的态度和日本厂商也有很大的不同，当然这也和欧洲人（北美的祖先主要也是欧洲）的传统观念有关，就像英国玩光荣孤立时候的首相帕麦斯顿所说：“大英帝国没有永远的朋友，没有永远的敌人，只有永远的利益。”听起来一点不含蓄但却很有道理，更何况欧美厂商大多品牌都是在PC起家，游戏主机只是多了一个可以赚钱的平台，因此欧美厂商自然也就不存在日厂那种关原合战似的阵营划分。





▲美国的高人气游戏《托尼霍克地下滑板2》为PSP的美国首发护航。

以PSP为例，在PSP公布后，欧美厂商几乎是欢呼声一片，非常看好PSP这个拥有更高机能的平台。双屏幕、触摸这些直到现在NDS退出，欧美厂商也没在这两功能上玩明白；反观PSP，从2005年到2006年，《星球大战》、《荣誉勋章》、《横行霸道》、《极品飞车》等一票欧美大作相继而至，并都迅速突破了百万销量，一扫日本市场的不振。当年《横行霸道》的第二作曾为PS2奠定了全世界游戏主机市场的霸主地位，而PSP的两作《罪都故事》和《自由城故事》，亦分别达到了475万和744万的销量。除了如上几个大品牌，动视的《使命召唤 胜利之路》，育碧的《波斯王子》、《刺客信条》、《分裂细胞》三大支柱品牌，EA的《FIFA足球》、《模拟人生》，THQ的《战锤》、《极品醉车》，Eidos的《古墓丽影》、《冠军足球经理》，Take-Two的《地牢围攻》，Midway的《致命格斗》，雅达利的《美丽新世界》等，各个在PSP上的表现都对得起其响亮的品牌。体育类游戏中，美国国民级《麦登橄榄球》、《托尼霍克滑板》以及各种职业联赛联盟也都凭借PSP的机能在掌机上展现了其优秀本色。即便在电影改编的应景之作中，也不乏《阿凡达》、《加勒比海盗》、《怪物史莱克》这些优秀作品。第三方厂商大力支持，SCEA、SCEE、SOE这三大第一方厂商也不甘于人后，推出了一系列非常优秀的作品，这个我们留到后面再详细说。总之，即便在已经进入3DS和PSV时代的今天，我们也可以毫不夸张地说，PSP仍是至今为止集结了最多欧美优秀游戏的掌机平台。

欧美厂商的大力支持，让PSP在不到10个月的时间便达成了全球千万的销量，直到2006年6月，在全世界范围引发触摸纪元风暴的NDS才在全球销量上超过PSP。

2006年9月，为PS3发售做筹备的



▲《刺客信条 血族》是PSP中后期少有的欧美第三方大作

索尼宣布了一个令人振奋的消息：全球范围内，PSP的主机出货量突破2000万，软件出货量突破5640万！注意一个关键词：出货量，这是从厂家仓库发出去的数量，并非是卖到玩家手里的销量。大概是吸引股东的原因，总之出货量这个概念的定位非常奇怪，起码现在如果谁再说“出货量多少多少”难以被大众信服——就像当年PS、PS2时候玩家看播音弄姿摆POSE的CG动画会陶醉地欣赏、如今大多数人直接按键跳过一样。这次索尼官方的宣布便是如此，好看的出货量下，隐藏着的是店铺的大量存货积压，与之对应的则是NDS出现了大量的供不应求的情况。

最先站出来给索尼发难的并不是游戏厂商，而是前面说的好莱坞众电影公司，但UMD电影销量惨淡已然成为了PSP欧美全面沦陷的导火索。有电影公司带头，游戏领域便也不客气了，EA与动视的高层对索尼远大目标与现实的差距表现出了相当大的不满——从以上那报菜名般的文字来看，PSP完全不存在缺游戏的问题。那么按照这些游戏大厂的分析，PSP的问题就出在售价上：同样给孩子们买机器，家长肯定挑便宜又实惠的是不是？你索尼就不能再把价格降一降？有EA与动视带头，大大小小的欧美厂商和零售商们便一起给索尼施压。索尼这面也火大着呢：PSP的价格被任天堂搅得本来就亏本卖，还降？更何况你们这些公司的大作有多少适合孩子的？

于是，大家在翘首企盼在10月财报会上听到索尼宣布降价的消息成为了泡影，换来的是索尼产品经理约翰·卡勒简简单单的一句话：“我们认为，PSP没有必要降价。”话都说到这个份上了，欧美厂商除了摇头叹气也没有别的办法，起码索尼PSP这还有这么多用户不是？开发中的游戏还是要发售的，以后PS3平台还得多多合作，因此还不能把关系闹太僵。直到2007年4月，北美PSP才终于松口，将199美元的“核心套装”降到169美元，但也只在北美而已。

以上的那些大作，都是集中在PSP前半期发售的，更主要是集中在2005和2006这两年，到2007年便少了很多，等到2008年再往后，尽管有育碧精心制作的《刺客信条》等作品偶尔发售，每年一部的这个联盟那个联赛也都继续出，SCE的欧美公司及工作室也给PSP增加大作数量，但发售之初那种欧美第三方大作云集的豪华场面却一直没有重现。2008年PSP在英国的销售额减少了4亿多英镑，减少幅度达到36%。

如果说游戏厂商还顾忌到和索尼的合作而没有做得太绝，零售商这就不一样了，大量的PSP主机和游戏的库存，让零售商不得不重新审视索尼高层的那些豪言壮语，改为保守进货；消费者那呢，一方面《任天狗》和《成人脑锻炼》在美国和欧洲相继引爆蓝海风暴，一方面索尼的战略重点转移和第三方的观望让PSP在欧美也出现了真空的尴尬——和日本市场不同，欧美市场缺乏一款像《怪物猎人携带版》那样的救世之作，至此，PSP在欧美市场便一蹶不振比起来。

PS3的负面影响

如果仅仅是索尼方面对待降价问题强硬而导致PSP在欧美市场沦陷，显然是夸大这个因素，包括无聊广告的负面影响都没多大。导致PSP在欧美沦陷的最关键因素还是游戏断流。这次麻烦不仅和任天堂无关，和索尼内部其他兄弟部门都扯不上，直接来自于游戏部门的新贵——PS3的资源分流。

对于笔者来说，PS3是一部占据了本人大多数电视游戏时间的优秀家用机，尽管该主机至今在和Wii、Xbox 360的三大主机竞争中垫底，但步入正轨后的良好表现亦是有目共睹。和PSP这个小姐姐不同，肩负推广蓝光重任的PS3在其首发时的高价位带来了如潮的恶评和冷淡的市场反应，大概是压力太大，久多良

木健的反弹也相当大，几乎到了言必称PS3的地步，而当初报以热情期待的小女儿PSP却极少被提起。

久多良木健的固执并没有引来第三方厂商和市场的认可，在PS3首发便陷入泥沼的同时，PSP更处在姥姥不疼、舅舅不爱的可怜境地。PSP在欧美首发热卖的那一年多时间里，起码为索尼赚得了1000亿日元的利润，然而这1000亿日元并没有投入到PSP自己的游戏开发和推广宣传上，而是和PS2的利润一起被投入到了PS3的开发与宣传中。

如果仅仅是缺乏资金支持也就罢了，对PSP更加灾难的是，久多良木健带领整个索尼游戏部门把全部资源用到了PS3上，至于PSP——闺女你也大了，先让第三方的叔叔阿姨们照顾照顾吧。

事实证明：第三方根本指望不上。连索尼自家都不在乎，谁还在乎？何况欧美厂商也在被索尼和微软给争着拉去开发家用机平台大作，既然PS3有前景就弄这个好了，你索尼不是也把PSP版《GT赛车》的计划搁置了去搞PS3版么？总之第三方是很乐得跟着第一方走的。

这么一来，原本被索尼丢给第三方的PSP，在欧美彻底陷入了软件空档——这便是PSP在欧美沦陷的关键之关键，没有游戏再强的机能再好看的外表有什么用？尽管如今PS3已经走上了正轨，PSP也坚持过了那段最艰难的时期，但是却错失了进一步扩大全球市场的大好良机。



▲发售前就公布的PSP大作《GT赛车》，据说其一拖再拖的原因就是工作室的人手全部被抽调去开发PS3游戏了。

凑数的经典——官方的PS模拟器

话说PSP在日本半冷不热、在欧美火得牛气冲天的时候，索尼方面宣布了一个让人听起来很振奋的事情：用户可以通过下载的方式，在PSP上玩到PS游戏。说白了就是一个官方模拟器，每个游戏14.99美元，公布的首批游戏中包括《最终幻想Ⅶ》、《雷神之锤2》、《DOOM》、《DOOM 2》、《GT赛车2》、《横行霸道2》、《潜龙谍影》这些当年的日本欧美大牌作品。

15美元大约是新游戏价格的一半，那些游戏的素质也是相当高，而SCE在公布该计划时，正是2006年春天好莱坞众电影公司和欧美第三方跟索尼折腾得厉害的时候，表面上看欧美市场的PSP大作一直持续到2007年，但那不过是惯性而已，再闹总不能把做了一半的游戏给坑掉吧。对于索尼来说，公布PS模拟器的时段还是很合适的。要知道，任天堂从早年的GBC一直到现役的3DS，除了GBM和NDSi这些后期版本，早期版本的主机无一例外地都直接兼容前代掌机的游戏，这么一来就能很方便地化解了首发后软件不足的尴尬，NDS首发后的软件真空期由于和GBA末期发力，加上首发的那一众游戏很给力，因此即便比PSP还缺游戏，但那几个月在销量上也一直压着PSP。

PSP是索尼的第一部掌机，直接继承自然无从谈起。而以在线下载的方式来支持以前的家用机游戏，其性质和支持前代主机作品也是有区别的——起码得跟第三方厂商打招呼，卖了钱怎么分也得谈明白，毕竟数字下载游戏在当时还是非常新鲜的事。

从宣布到正式开始下载，足足用了半年多时间，尽管是美国方面最先宣布，但还是等日版的系统升级到3.00版后，PSP的PS官方模拟计划才开始。下载方式现在听起来比较绕：先要通过PS3连接PlayStation Store，把PS的游戏文件下载到PS3上，然后通过连接传输到PSP里。因此不光PSP要有3.00系统，PS3也要升到1.10系统才行——那个时候PS3还没破解，所以升级什么的事小，关键是：为了在PSP上玩到那些PS古董游戏，玩家还得买一个PS3！

如果说在和PS3连接这个设定还没公布出来前，玩家可能还会认为这是索尼给老玩家一个回忆过去机会的福利；当这个计划公布之后，其推广PS3的目的就让许多人开喷了。要知道PS3首发时20G硬盘的也要49980日元（折合当时人民币约3300），60G版更达到62800日元，首发时国内价格甚至被炒得一度逼近万元。无论对于谁，想在第一时间用PSP回顾PS经典，都都得捎上一部昂贵的PS3。

索尼整个公司的项目多、产品线长，时不时地便通过互相捆绑的方式来彼此提携，有时可能会很有效，但有时却会给新产品增加沉重的负担。PS3肩负着推广蓝光格式便是如此，而通过PSP玩PS游戏来拉动PS3也是如此——依托热门主机出些过时游戏多压榨些剩余价值，可行；但想以过时的老游戏来推动全新主机的普及，这就很不现实了。PSP支持PS游戏这个计划本来很美好，但中间插进个昂贵的PS3，立马变了味。时至今日那些PS下载游戏到底下载量如何笔者无从得知，但到2007年9月，索尼终于在PC上开放了PS Store平台，起码不用和PS3绑在一起了。至于PSP自己支持PSN，就已经是2008年10月5.00系统的事了。

理论上说，PS游戏下载计划开始实施时，正是欧美市场游戏真空期的开始，如果在这个时候一众退役老兵杀出来，起码可以壮壮声势，但当时PS3的销量说明了一切——无论日本还是欧美，都有人买账。

官方的这个PS游戏计划可以用失败来形容，其影响力几乎为0，但这却让黑客和破解玩家们爽得不得了。随着2006年12月3.02官方系统的更新，DA便紧跟着发布了3.02OE-B自制系统，通过软件转换实现了对PS游戏的支持，以前一直止步不前的PSP用民间PS模拟器随着官方PS计划而被黑客们一步到位。

尽管这个计划没引起什么波澜，还便宜了黑客，但无疑也给了老玩家一个回忆的机会，昔日对着电视的一次次感动与投入在掌中再现，错过的经典也可以借此补上。抛去官方那恶劣的PS3捆绑，单单从游戏的角度来说，PSP的这一众PS游戏，的确是一群有凑数嫌疑但却毋庸置疑的经典。

公主天佑：无心而至的狩猎大潮

接着说PSP在日本，话说在SCE把资源全部用在PS3上的那段日子里，欧美市场在NDS的冲击下彻底沦陷，日本厂商却没受多大影响，因为日本厂商对于高清的态度至今都比较暧昧，不用说在当时了，因此第三方因为家用机开发而牵扯精力的厂商并不多，不过也是一直平平淡淡，甚至连新作都乏善可陈，为数不多的新作中，NBGI的《皇牌空战X》、《山脊赛车 携带版2》以及SEGA发型的《天诛 忍大全》还算凭借品牌可以撑下门面，其



中只有《皇牌空战X》的销量还算不错（最终销量94万），另外两款的销量都不尽如人意，更多的大作阵容继续是靠移植这一块来维持着。

这事其实也不能怪厂商，那时候能在掌机上玩得转的除了任天堂还真找不出来别的家。GB平台百万销量的游戏有50多款，但第三方的只有10款，而这只是一个开始，到NDS时代这个比例更夸张——当然，任天堂能做到今天这个地步，和当年第三方紧密团结在索尼周围是有密切关系的，从当年那种险境活着走过来自然练就了以一当百的本事。

但正应了中国一句古话：塞翁失马，焉知非福。PSP面对这么强大的对手固然无法将其打败，但松散的第三方厂商面对任天堂，往往也都会选择PSP。一方面任天堂主机庞大的玩家群体更倾向于任天堂自己的游戏，另一方面即便销量和在PSP上相当，但和主家动辄百万的东西比也难免脸上挂不住，更何况之前大多数第三方的游戏都是在PS系列主机上起家的，有那么种"天然同盟"的感觉。这个时候日本市场的PSP上尽管移植大潮泛滥，但总好过欧美的情景，有冷饭也比没饭吃强，因此SCE也就默认了。

众多移植大潮中自然也少不了多平台出击的Capcom，在某次讨论移植什么游戏到PSP上时，一濑泰范的提议被采纳：把《怪物猎人》给移植到PSP上。《怪物猎人》是2004年初在PS2上的一款利用到PS2网络功能的游戏，首周销量11万，卖到最后全球销量也就将将过50万，这个数字在动辄销量过百万的PS2大作面前是无法晋身一线的。但这并不妨碍Capcom内部员工喜欢上该作，起码Capcom公司的网络是很给力的，一濑泰范



▲一濑泰范的建议让《怪物猎人》成为Capcom的一线大作。

就是当时蹭公司的PS2和网络而沉迷于此游戏的员工之一。到了PSP发售后，Capcom和众第三方一道搞起了移植，《洛克人》也可以有，《街头霸王》也可以上，还有什么移植了能让玩家买帐呢？一濑泰范便提议移植当年蹭公司机器玩得倍儿爽的《怪物猎人》，其理由相当据有说服力：《怪物猎人》是一款强调联机的游戏，移植到PSP上不仅能轻松实现每人一个屏幕的联机，更可以再现FC时代玩家们凑到一起打游戏的热闹场景。

藤冈要通过了这个提议，任命一濑泰范出任导演。但是从仅仅配给一濑泰范20人的团队来看，很显然Capcom也没当回事——就移植个二线作品要那么多人干嘛？Capcom可以不当回事，但首次当导演的一濑泰范必须重视，通宵熬夜地带着这20人的团队开始了移植，而后发售。

尽管设想的联机场面很美好，但



▲加入了狩猎模式的《潜龙谍影 和平行者》。

毕竟是款移植游戏，因此一濑泰范也没敢有太大的野心，希望别卖得少于10万就好，能卖过20万就谢天谢地了……首发成绩12万，Capcom很满意。首发之后惯例地销量开始往下掉，第二周6万、第三周3万、第四周3万、第五周3万……嗯？销量竟然稳住了！对于游戏业界来说，这个销售曲线罕见而又熟悉，这不是和当年《口袋妖怪》一样的路子么？

没错，这款为大家带来充分联机乐趣的移植游戏，无心插柳地成就了一濑泰范，成就了Capcom，成就了PSP，更成就了一个全新的狩猎时代！最终初代《怪物猎人 携带版》的销量达到了130万，成功跻身于百万作品之列。

Capcom方面的震惊可想而知，立马给了一濑泰范开发续作的指示，并将开发团队扩大到45人，诞生在2007年的《MHP2》首发74万，在那个时候真的可以说是力挽狂澜了，最终252万的全球销量比初代也翻了一倍。而后2008年《MHP2G》、《MHP3》更分别达到了575万和478万的好成绩，至笔者完稿时，整个PSP平台上的"《怪物猎人 携带版》系列"的总计销量已达到了1396万。

"《MHP》系列"的热销形成了一种社会现象，而狩猎游戏也突然成为了一大热门游戏类型，什么是狩猎游戏？简单点归纳，就是几个玩家通过联机一起来砍大家伙的类型。其中NBGI一家就推出了《美食的俘虏》和《噬神者》，Takara Tomy推出了《纳米潜行者》，SE推出了《核石之王》，Koei推出了《真・三国无双 联合突袭》，连号召力本来就很大的《潜龙谍影 和平行者》也加进了《怪物猎人》的狩猎部分……世嘉的《梦幻之星 携带版》的战斗因为颇有狩猎风范也被划为此类中。就这样，在PS2上没掀起什么波澜的《怪物猎人》成为Capcom又一个扛鼎之作。如果说在宣布《MH3》的平台从PS3转移到Wii还没引起多大波动，那么宣布《MH3G》和《MH4》登陆3DS的消息就足以在游戏业界引起轩然大波了。不管Capcom和索尼到底有什么罅隙，但PSP的确因为Capcom的《MHP》渡过了最艰难的时候，而Capcom也的确因为PSP将《怪物猎人》打造成了一个新的足以左右业界的一线大作品牌。



▲噬神者



▲美食的俘虏



▲纳米潜行者



▲核石之王



▲真・三国无双 联合突袭



▲梦幻之星 携带版2



▲《MHP2G》和限定版主机。

二次觉醒后的软件成熟期


▲先于索尼官方PSP-2000发售的《危机之源 最终幻想Ⅶ》限定版PSP-2000。

如果从全世界的范围来看，PSP除了首发后惯例地进入软件真空期外，其他时候还真没有真正意义上的冷场过。一开始日本市场靠移植大作撑场子时，欧美那面热火朝天；而当欧美那边忽然冷了下来，日本这边狩猎效应已经开始扩散，原创大作陆续跟进上来，《最终幻想》、《潜龙谍影》的全新作品都在这个时候登陆PSP平台。尽管依旧无法压过NDS，但能在那种强敌面前生存并壮大，无疑和这些优秀的大作有直接关系。

2007年可以看作一个分水岭，在2007年1月统计的销售数据中，PSP共有8款游戏突破百万销量，其中《横行霸道 自由城故事》、《星球大战前线2》、《极品飞车8》、《极品飞车9》、《海豹突击队》均为欧美厂商之作；日本本土的《山脊赛车》和《大众高尔携带版》都是首发游戏，真正首发后破百万的只有《怪物猎人 携带版》。而在这之后，百万大作中的日本游戏便占据了绝对的主导地位。

最先到来的是2007年9月13日发售的《危机之源 最终幻想Ⅶ》，对于从PS开始游戏生涯的玩家来说，“最终幻想Ⅶ”这个名字所包含的意义甚至于超过了游戏的本身：一个辉煌时代的开始、一段忘情游戏的美好时光、一幕生离死别的感动……CG电影《最终幻想Ⅶ 再临之子》便依靠这个牌子在UMD电影推广计划中立下了大功。对索尼来说，《危机之源 最终幻想Ⅶ》对PSP的意义不亚于当年的《最终幻想Ⅶ》之于PS——当然，由于有《怪物猎人 携带版》的异军突起，该作的影响被减小许多，但其热销还是预料之中的。甚至以10周年限定版的名义同捆了77777款同捆了尚未发售的PSP-2000，SCE的重视程度可见一斑。无论是主机还是游戏，都引发了日本久违的PSP游戏抢购大潮，首周游戏销量49万套，迄今为止的全球销量是360万套。

《危机之源 最终幻想Ⅶ》同期的系列新作《寂静岭 起源》就没这么好运了，尽管素质非常高，但其晦涩压抑的风格依旧注定了其小众向，日本首走仅售出2万套，反倒在北美将7000以上的周销量维持了7周，使得其最终销量也达到了47万。

原创游戏看着不多？但别忘了，还有《怪物猎人 携带版》、《怪物猎人 携带版 2nd》和《怪物猎人 携带版 2nd G》这一系列怪物级的作品呢，在初代引爆了狩猎狂潮后，续作每次发售都会热卖。非常支持索尼的日本一也送上来以普利尼为主角的横版动作游戏《普利尼 我做主角可以吗》。SCE方面也带来了强大的第一方新作阵容。


▲古墓丽影10周年纪念版

除此之外，《高达》ACT系列、初代《最终幻想》、《最终幻想Ⅱ》、《恶魔城X 历代记》、《无双大蛇》、《机战A》、《空之轨迹3》、《梦幻之星 携带版》、《秋之回忆》等移植大作也让2007、2008年的PSP游戏阵容颇为豪华。何况还有欧美虽然不多但非常优秀的《古墓丽影10周年纪念版》、《虹吸战士》等作品。加上新机型PSP-2000的热销，整个2007、2008年PSP强劲的销售势头，让PSP乃至整个SCE都挺过了PS3发售前后带来的资源比例失调及PS3发售不利导致亏损的艰难时期。到2008年7月29日SCE发布的第一财季的财报显示，该财季游戏业务营业额为2296亿日元，比去年同期增长16.8%；营业利润更走出去年292亿日元的亏损，转而盈利54亿日元。这个漂亮的数字中，PSP增长的75%销量无疑是当之无愧的功臣。

良好的销售势头无疑让人振奋，更好的消息还在后面，8月2日Square Enix的宣传活动中，一举公布了《最终幻想 Agit Ⅻ》（也就是后来的《最终幻想 零式》）和《寄生前夜 第三个生日》；9月2日的PSP年末战略发表会上，公布了PSP-3000更多细节的同时，更公布了《异说 最终幻想》、《高达对高达》以及《啪嗒嘭2》三个原创作品，PSP的在日本市场可以说是充满了活力。

PSP的日本市场黄金时期



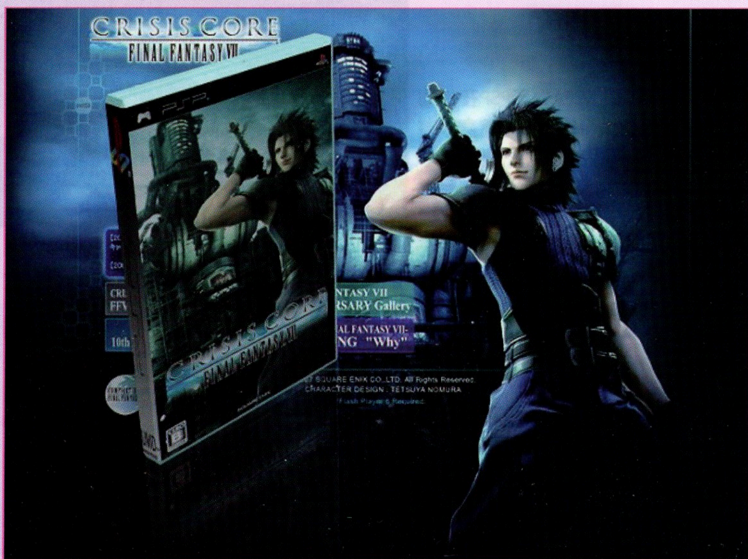

▲王国之心 梦中诞生

2009年对于PSP来说是一个新的开始，与几乎彻底崩溃的整个欧美市场相对应的，是日本市场开始进入了全盛时期。从2009年到2010年末的两年时间里，大量高品质新作涌现，有的游戏甚至进一步发掘了PSP的机能，让人重新发出初识PSP时“掌机竟然能达到这种效果”的惊叹。

热销的《怪物猎人 携带版 3rd》自不用说，前社长的二公子辻本良三以制作人身分加入到制作团队中足以看出Capcom的重视程度，此外把《战国BASARA》也以《高达对高达》的形式出在了PSP上，更有完全原创的《最后的战士》。而在《MHP3》到来前的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》无疑也能暂解猎人们的狩猎之渴。

SE对PSP的支持力度仍旧是非常大，《异说 最终幻想》、《王国之心 梦中诞生》及其资料篇《混合加强版》便是其支持力度的最好证明，《皇家骑士团 命运之轮》的高素质移植亦足见其用心。

各方面都混得风生水起的SEGA除了给PSP的《黑豹 如龙新章》，《初音未来 女歌手计划》也是一大惊喜。《战场的女武神》的2代和3代则从初代的PS3、PSP双平台正式移师到PSP


▲危机之源 最终幻想Ⅶ


▲黑豹 如龙新章

上。《梦幻之星 携带版2》也凭借其高素质在狩猎大潮中获得了首周28万7千套、最终全球销量83万套的良好成绩。

Konami这面，小岛秀夫虽然之前在拍肩问题上被索尼阵营的FANS诟病一阵，但原创的《潜龙谍影 和平行者》的高素质很快便消除了大家对其拍肩的不良看法。除了《潜龙谍影和平行者》这个大作，Konami精心制作的《寂静岭 破碎的记忆》也相当优秀。移植作品上，最亮点的无疑是经典的《心跳回忆4》，《流行音乐 携带版》和《宇宙巡航机 爆发》也是移植作中的精品。

从PSP时代一开始就大搞移植的Koei在狩猎大潮中也终于坐不住了，推出了狩猎性质的《真·三国无双 联合突袭》，最终40多万的销量也成为Koei在PSP游戏中的No.1还逆袭到了家用机上。其后再接再厉推出《联合突袭2》，尽管在原创要素和剧情设定上都远超前作，但销量却萎了下去，从此这个系列便再无新作推出。在黄金时期的这两年，Koei当然也少不了把《无双》、《遥远的时空中》、《三国志》这些给移植来。此外，在和Tecmo合并为KT后，《死或生沙滩排球》的续作《死或生 天堂》也在PSP上开始了新一轮的养眼。

铁了心支持PSP的Falcom在将《英雄传说》的卡卡布三部曲移植后，又把新的"《轨迹》系列"一作不差地推出了PSP版。《伊苏7》和《伊苏 菲尔盖纳之誓约》也是高素质移植之作。同样对PS系主机支持力度非常高的日本一，则推出了以普利尼为主角的ACT第二作《晓之内裤大作战》以及高素质RPG原创大作《绝对英雄改造计划》。

NBGI尽管是属于广播种多收获的那种量产化厂商，但在《高达对高达》系列化地移植到PSP上取得了不错的成绩后，也终于在PSP推出了原创的《突击幸存者》。其《灵魂能力 破碎的宿命》不仅在4代基础上增



▲灵魂能力 破碎的宿命

加了新人物，画面的表现更是达到了"超越PSP机能的发挥"，PSP的《铁拳6》亦有上佳的表现。NBGI在这两年发售的两作狩猎动作游戏《噬神者》尽管比不了《怪物猎人 携带版》，但也分别取得了63万和60万的销量。当然，我们也不能忽视《世界传说 光明神话3》这款系列新作以及二度来袭的《皇牌空战X2 联合突击》。还有移植的《维纳斯与布雷斯》、《偶像大师》。《女王之刃 螺旋混沌》、《龙珠组队战 对决》和"《火影忍者》系列"则属动漫改编游戏中的佳作。

Chunsoft与SEGA合作计划项目的作品之一《428 被封锁的涩谷》于2009年秋天登陆PSP，此外还把经典的《风来的西林 不可思议的迷宫3》移植过来。后来与Chunsoft合并的Spike，在这黄金的两年里，亦拿出原创的推理大餐《口袋悬河》和《侍道2》这些作品来支援PSP。

Atlus虽然原创大作只能想起个《东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭》，但移植的《Persona》、《Persona3携带版》无疑都具有相当的魅力，而其发行的由Sting制作的《炽焰同盟》和《神眷之力》两款游戏也都是佳作水准。


▲Persona3 携带版

此外，韩国公司Pentavision的《DJ Max》也在这段时间里推出了PSP移植版。掌握着《工作室》品牌的GUST推出了《玛娜传奇2》与《尤蒂的工作室》两款移植作。From Software一口气把三作《天诛》移植到PSP上。SNK playmore带来了《格斗之王98》和《合金弹头》。Irem在PSP上将其经典作品《R-Type》以战略版的形式复活并推出了两款作品。FromSoftware在PSP首发推出不能直接操作驾驶的《装甲核心 方程式前线》后便一直沉寂，在这日式游戏大潮中，也移植了《装甲核心3》。Arc System Works的2D格斗新贵《苍翼默示录》的PSP版也更方便玩家随时随地操练。CyberConnect2在PS2时代打造的百万作品《.hack》的完结篇《.hack//Link》，在PSP上画上了句号……

对于一部游戏机来说，游戏便是灵魂，和PSP在欧美市场大爆发后便归于沉寂不同，日本市场走的是一个斜线上行的传统路线，而以上这些名字，不知有多少承载了各位PSP玩家的美好游戏回忆呢？

第一方的努力

2004年末、2005年3月及9月，伴随着PSP在日本、北美和欧洲相继发售，SCE各工作室也全速启动，为PSP送上了大批第一方精品。而到PS3项目出炉后，出于普及蓝光以及延续PS2家用机霸主地位，SCE全部资源几乎都被集中在PS3上。2009年初，SCE全球工作室总裁吉田修平在接受媒体采访时，承认几年来的确存在一直支持PS3而忽略PSP的情况，并要将其改变。那么在这一部分里，我们就看看SCE的三大分公司SCEJ（日本）、SCEA（美国）、SCEE（欧洲）乃至SCE的兄弟部门SOE在PSP上都留下哪些第一方作品吧。

SCEJ


▲随同PSP首发的《大众高尔夫 携带版》。

先说SCEJ，在初期PSP的机能尚无法移植PS2上的游戏时，拿出了《大众高尔夫 携带版》、《到哪里都在一起》、《捉猴》，其后也跟进了《我的暑假》、《大众网球 携带版》这些知名品牌，并买下《Bleach》的版权在PSP开发游戏。

而到了SCE资源全力转向PS3时，在人手和资金都有限的情况下，SCEJ对PSP的支持便向休闲类游戏转型，《乐克乐克》便是当时的代表作，而SCEJ的这个创作思路在后来延续到了PSP走出困境后，并诞生了《啪嗒砰》、《勇者别嚣张》、《100万吨大印八块》这些画面简单但颇具创意的作品。

在PSP整个时代中，SCEJ最佳的原创作品无疑是2007年8月发售的《圣女贞德》，这款由Level-5制作，聘请能登麻美子、石田彰等知名声优献声的S·RPG，无论是画面还是游戏的乐趣都对得起PSP的机能。

SCEJ在PSP平台上的游戏整体素质都很高，但被寄予极高期望的《GT赛车 携带版》的表现却让人失望，这款PSP发售前便预告的金牌系列的掌机版，直到2009年10月8日才姗姗而至，尽管跳票了很久，但画面却糙到令人不得不怀疑这是一款赶工作品，时不时出现的明显的贴图裂缝更让人怀疑山内一典厚此薄彼的制作态度——不过这毕竟是《GT赛车》，尽管画面糙得让人难以保持文明，但细节体现出来的不同汽车的差异、优秀的抓地感以及这个千万销量的金字招牌，还是让该作卖了291万套。尽管这个销量在SCE的第一方游戏里也算是出类拔萃，尽管该作被SCE赋予PSP go首发护航的重要任务，但整体表现上该作还是有点对不起《GT赛车》这个品牌。


▲《GT赛车》是SCEJ在PSP平台上为数不多的有争议的作品。

SCEA

相比SCEJ，SCEA为了PSP在美国的开拓就更加大手笔了，披着赛车游戏外衣强调激烈战斗的《烈火战车 迎头痛击》作为北美PSP首发作品发售，并开发了未来世界观的RAC《反重力赛车 Pure》。《海豹突击队》在2005、2006年接连推出两作后，第三作在2010年推出。PS时代打造的《虹吸战士》也在2006、2007年推出3款PSP版作品。PS2末期诞生的《杀戮地带》在2006年推出了PSP独占作品《解放》。

随着PSP机能的挖掘，在PS2上制造了轰动效应的《战神》也终于来到了PSP平台，如果说第一作《奥林匹斯之链》比起家用机版还有些气短，那么第二作《斯巴达幽灵》就完全是大作级的水准了。与《战神》一样，《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》也都是SCEA在PS2上颇受欢迎的作品，到了PSP上便有了《达斯特》、《杰克与达斯特 迷失边境》和《瑞奇与叮当5》。PS3平台原创的《抵抗》于2009年在PSP上推出了《抵抗 惩罚》。PS3的PSN游戏《胖公主》在增加了新要素后也在2010年


▲大作风范的《战神 斯巴达幽灵》。

3月登陆PSP平台，即《胖公主 蛋糕一把抓》。此外也有像《美国职业冰球》、《美国职业棒球联盟》、《NBA》这些取得授权而随着每年赛季推出的游戏作品。另外，SCEA在PS3上推出的以创作分享关卡为卖点的《小小大星球》也于2009年推出PSP版，该作在北美首发时颇不被看好，首周仅1万7千套，但之后便形成了长卖趋势最终卖到了55万，最终全球销量211万。连《小小大星球》的衍生作《摩登全民赛车》的PSP版亦有42万的成绩。


▲素质极高的《机车风暴 极地先锋》。

SCEE

欧洲的SCEE虽然没有SCEA那么一次次的大手笔，但也是成绩斐然，PSP在欧洲9月1日首发，SCEE拿出的是《F-1赛车 最高奖赏》和《骷髅骑士》，其后为PSP平台量身打造了融合了动作射击和赛车要素的“《强力追击》系列”，在PS2平台的《世界拉力锦标赛》也做到了PSP平台上，此外还移植了《超级星尘 携带版》。

不过在SCE将资源全部转移PS3导致PSP在欧洲沦陷后，SCEE便很少在PSP上推出作品，但2009年9月中的《机车风暴 极地先锋》却足以成为PSP赛车游戏中的翘楚，作为SCEE在PS3平台打造的第一方新品牌，《极地先锋》的画面在PSP上亦有不输于PS3版的震撼表现和细节处理；而作为原创游戏，冰天雪地的飙车的狂野更不输于PS3版前两作的大荒野和大峡谷。由于PSP在欧洲死气沉沉的大环境，使得这款精心打造的作品首周销量不过1万2千套，但欧洲的PSP市场太缺乏大作了，该作便也形成了小长卖趋势，连续三年销量在15万上下，为近50万坚守PSP的欧洲玩家提供了一道狂野味十足的飙车大餐，至今为止该作的全球销量也达到了88万套。

SOE

最后说的是负责开发及代理网络游戏的索尼子公司SOE在PSP上也留下颇为引人注目的一笔，和前面三个SCE开头的公司不同，SOE并不属于SCE，而是索尼影视公司旗下的子公司——这也算是1997年久多良木健统合索尼内部游戏业务时留下的一个尾巴，不过网络游戏和电子游戏业务本来也没什么冲突，相反还时不时地位PS2、PSP、PS3开发些作品。PSP首发游戏中那款具有典型美式A・RPG特色的《末名传奇 刀锋兄弟会》便是SOE出品，亦是一款小长卖作品，如今已经以107万的销量晋身PSP百万游戏行列；同年也有休闲游戏《弗兰提斯历险记》以及赛车游戏《变速狂飙》。次年又推出续作《末名传奇》的续作《战士机密》，还有非常耐玩的战略游戏《战地指挥官》。虽说之后也和SCEA、SCEE一样在欧美市场迅速冷却后归入沉寂，但去年6月，还是在PSN上推出了针对PSP的赛车游戏《雷霆壮志》。


▲地图和战斗画面切换得非常自然的《战地指挥官》。

长长的一段文字，相信大家也都看到了SCE以及兄弟部门的SOE对PSP的扶持力度还是相当高的，尽管中间断层时只有SCEJ在坚持推出小投资的创意作品而SCEE和SCEA的大作断流，但那之后，他们也将诞生于PS3平台的《小小大星球》和《机车风暴》带到了PSP上，并以不俗的素质获得了玩家的认可。

最后之战？后PSP时代

对于如何定位“后PSP时代”其实还是有些分歧的，从整个掌机市场的换代来说，2011年2月26日3DS发售可以作为一个起点，这个时候PSP在继续对抗NDS的同时，也增加了狙击3DS、为后继者铺路的重任；而PSP的后续主机PSV在2011年12月17日发售后，由于一直没能交接顺利加上PSV一直表现不佳，因此之后PSP一直是和PSV、3DS两个后辈一起共存，而未能像老朋友NDS那样光荣退休。这里请允许笔者擅作决定，将PSP的后时代定在2011年2月，即开始和3DS对抗的开始。

2011，阻击3DS的一年战争

对于2011年2月26日发售的3DS，索尼的准备是公布PSV——当时研发代号还叫NGP，虽然缩写会很不爽地令人想起SNK的掌机，但公布的主机规格、背触板、电容触摸屏、双摇杆什么的还是很吸引眼球的。然而再吸引人毕竟还没出来，在坚持到这个代号NGP的高科技东西诞生前，还要牢牢拖住3DS，那么这个任务就交给尚与NDS斗得陷入泥沼的PSP了。



我们前面看到，2009、2010这两年，PSP虽然在欧美依旧不景气，一款差不多大作就能以每月几千的销量长卖到现在，但在日本已经非常有盛世之象了，在2011年3月EB公布的销量数据中，2010年PSP的销量还比NDS多出了10来万。当然，这和NDS系列主机接近饱和、3DS发售在即不无关系，但单单是大作阵容给PSP带来的264万499台的年销量也是相当好看的。既然NDS已经决定要撤走，而3DS还刚刚起步，那这个时候除了PSP担起重任还有谁？

进入2月，首先到来的是Level-5开发、SCEJ发行的《白骑士物语》，同日还有NBGI的《超时空要塞 三角开拓者》以及《世界传说 光明神话3》，月初的三款大作除了《白骑士物语》的素质有点不太让人满意（这也是为数不多从PS3转移到PSP的表现不佳的游戏之一），NBGI的两个素质都很高。2月24日、也就是3DS发售的前两天，NBGI的《SD高达G世纪 世界》发售，收录了从《0079》到《OO》乃至《SD高达三国传》的这款系列新作又足以让一众喜欢SLG版《高达》的玩家们顾不上别的了。同日发售的还有十周年作品身分的《梦幻之星 携带版2》的资料篇《无限》。3月3日，《异说012 最终幻想》在3DS发售后跟进，《最终幻想》这个牌子在PS系主机上有多硬无须赘述，即便掌机平台上风头被“《MHP》系列”抢了，首周28万的销量也是一大看点。

看看，围绕3DS发售前后，竟然有5款PSP平台的大作来夹击，这里还不算什么《数独》、Galgame一类的。3DS呢，首周374764，次周209623，第三周销量一下掉到了96463，接着5位数的第一位便6、5、4、3、2、1地递减，到第13周卖过了百万。

发售后的第三周，3DS游戏在前10名中只剩下排名第3的《雷顿教授与奇迹假面》和第5的《任天狗+猫》，其余上榜的还有PS3游戏《真・三国无双6》和《侍道4》分



▲SD高达G世纪 世界

别位居第1和第10，其余全部是PSP游戏。这一周3DS的销量已经降到了9万6，PSP缺乏新大作刺激虽然也降到4万4，但与新机3DS的差距已经非常近了。单单从数据上看，《异说 012 最终幻想》似乎立了大功，因为第三周3DS足足减了一半——实际上这也是老天不作美，3月11日，日本东北部的大地震重挫了日本国民的购买力不说，人们的娱乐心情也被降低了不少。遭遇的这次天灾是任天堂和索尼都始料未及的，首发便遭遇天灾的重创对于新诞生的3DS来说是很大的打击，PSV没赶上应该也算是幸运，因为大灾带来的购买力和娱乐心情的下降影响的可不止任天堂一家，对于索尼集团更是2011亏损的开端，不过对于已经走过快7年、拥有相当游戏规模的PSP来说影响相对小些，在震后的恢复中，第三方厂商在不得不为之缩减的开发计划里，市场成熟的PSP游戏得以幸免而前途未明的3DS的游戏被大量取消。

之后《异说 012 最终幻想》以及《梦幻之星》、《MHP3》、《SD高达》、《最终幻想Ⅳ 完全版》这些大作相继到来，而3DS除了新作《高达3D对战》勉强撑下场子，大多数时候都是《雷顿教授》和《任天狗+猫》使3DS游戏不至于全掉到周销量榜的前10之外。以至于在3DS发售后的第六周，PSP以5万7的销量超越了继续下跌到4万2的3DS。尽管游戏销量榜中第一位是16万3千套销量的NDS游戏《DQMJ2P》，但NDS销量已经饱和，所以两部NDSi依旧是周销量总和1万8的数字，基本上没多大影响，在这一周的PSP上榜游戏中，移植的恋爱AVG《圣诞之吻 收藏版》以6万91的成绩位居第二，功劳不小，但紧随其后的是3DS只有NBGI的新作《职业棒球》这一款游戏入围当周前10。

以第六周PSP销量上压制3DS开始，除了第八周本来掌握着《第2次超级机器人大战Z 破界篇》的PSP被只有一个两万六千多周销量的《飞行胜地》给超了5000外，一直到6月《塞尔达传说》发售前，PSP都以绝对优势压制着3DS，甚至于3DS版《生化危机 佣兵3D》和《海贼王》一起上也没能改变情况，顶多是销量差距是几千、过万和几万的差别。整个2011年的上半年，PSP对3DS的这一仗打得都非常漂亮，最高峰的时候甚至超过3DS近5万台，《地球防卫军2》、《第2次机战Z 破界篇》、《最后的约定物语》、《啪嗒彭3》等都是这段时间PSP压制住3DS的游戏阵容，当然也有《冬宫原创》和《秋之回忆 誓约的记忆》这样叫好不叫座的作品。而期间尽管有《口袋妖怪打字DS》乱入，但作为已经饱和的NDS平台游戏，这款热卖的作品同样没有改变PSP领先状况。

出现转折的是《塞尔达传说 时之笛 3D》的发售，发售当周3DS便超越PSP成功占据日本主机排行榜第一的位置，但游戏排行榜上却没能占据第一，Level-5的《纸盒战机》以2000的微弱优势抢了当周游戏销量的第一把交椅，但《塞尔达》终究是任天堂第一方王牌，以后一直到7月末，期间PSP三度超越3DS但幅度并不大，而3DS超越PSP则从一两千的微弱差距一跃扩大到了一两万。这段时间里，PSP游戏除了《纸盒战机》，还有《高达回忆 战争的记忆》、《斯坦因之门》、《To heart 迷宫旅人》、《太鼓之达人 携带版DX》、《解放之剑 雷克斯》，以及叫好不叫座的《荣耀同盟》等撑门面。

就在这段期间，2011年的E3展开幕了，索尼的展前发布会上，PSP的后续主机已经拥有了正式的名字：Playstation Vita，并公布了售价：Wi-Fi版249美元，3G版299美元。而任天堂展出了《马里奥赛车7》、《超级马里奥3D大陆》、《新・光之神话》、《动物之森》、《生化危机 启示录》等15款大作，其中任天堂本家游戏占了一半，也显示出任天堂对之前半年过分依赖第三方的反思，很显然，任天堂让出了时间，但第三方厂商一个接一个的3DS游戏开发计划的取消任谁也受不了。这个游戏阵容的公布大大增加了玩家对任天堂的信心，在《塞尔达传说》之后尽管3DS那儿依旧是近乎真空期的少而精的游戏阵容，但销量却已经开始走出低谷。

面对PSP强势的游戏阵容和PSV售价的压力，任天堂在7月末做出了一个到现在都颇受争议的决定：为3DS直降10000日元，并以20款e商店游戏补偿已经购入主机的用户，原定于7月28日发售的《超级口袋妖怪大乱斗》也推迟至8月11日、也就是降价当日发售。直降后的效果之一就是24980日元的PSV的Wi-Fi版PSV也没了价格优势。本来在最开始我们说的NDS和PSP发售前较劲的时候，索尼就吃了任天堂突然公布售价的亏，这次任天堂直接降价尽管招致了很多怨言，但对未来和PSV的竞争也取得了绝对的价格优势。

对于尚在给PSV争取时间的PSP来说，降价这一手倒没多大影响，反倒是降价两周前凭借《战国BASARA 群雄编年史》、《女王之门 螺旋混沌》、《J联盟 创造球会7》和《美食的俘虏》四作以绝对的优势压制住了3DS，但次周3DS降价配合着《超级口袋妖怪大乱斗》，主机销量从前一周的4132暴涨到196077，第二周也以超过10万的销量占据了全日本主机周销量的半壁江山，之后PSP便再也压不住这个和NDS完成交接、步入正轨的新对手了，即便是降价后再度迎来数周的软件真空期，但仍然止不住其热卖。一直到2011年结束，3DS除了在9月初逢上PS3的《无尽传说》、《生化危机 浣熊市行动》、《抵抗3》等多款新作齐发而排在PS3后面当了老二，其余时间便是一直占着榜首。

即便如此PSP也得挺着，如果说PS3的一次次发力是为了在全球范围内改变家用机垫底的情形，那PSP的一次次努力就完全是在给还没出生的小妹妹PSV铺路了。就在3DS降价当周，PSP迎来了久违的艾鲁猫——但只有艾鲁猫，名为《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》的衍生游戏，有趣的是，该作遭遇了老牌怪物级软件衍生作《超级口袋妖怪大乱斗》，结果是《艾鲁猫》小胜《口袋大乱斗》，尽管没挫成3DS降价后爆发的势头，后者还有强大的世界影响和长卖趋势，但这次小对决也还是成为玩家中的短暂话题。此外这个月还有《梦幻骑士Ⅳ》、《黑岩射手 游戏版》、《真・三国无双6 特别版》等进入围，其中《黑岩射手》凭借原作的影响力和自身的优秀素质而首周销量超过了10万。

9月，《圣骑战史》、《英雄传说 碧之轨迹》等4款PSP游戏入围，其中《碧之轨迹》以12万7千的首周销量位居当周软件排行榜首，但仅仅一个过10万销量的游戏显然无法压住3DS的气势，惟一一次盖过任天堂的便是前面提到的9月初时候的PS3。而这个月也是TGS和任天堂秋季发布会召开的月份，按照惯例，因为历史宿怨从不参加TGS的任天堂将秋季发布会选在了TGS前，不仅接连公布了两款3DS的《马里奥》新作，压轴大戏更是在PSP上靠实力获得头等第三方游戏的《怪物猎人》，之后在TGS上更展出了用来玩3DS游戏《怪物猎人３Ｇ》的右滑杆外设周边，直接导致本届TGS都成为了3DS游戏唱主场。

10月，游戏业界便迎来了传统的销售旺季，任天堂的3DS气势尽管已经强盛到完全压不住，但玩家期待已久的《最终幻想 零式》让PSP回归了上半年的气势，以47万的销量位居首发当周榜首；而《AKB1/48 星恋关岛》则凭借火热至极的AKB流行风潮，首发也拿下了23万6千的傲人销量。

进入11月，随着《超级马里奥3D大陆》的发售，任天堂年末商战的攻势正式启动；PSP当然也不甘示弱，11月10日发售的《初音未来 女歌手计划 扩张版》以18万4千的首周销量于当周拔得软件销量榜头筹，移植自PS的经典《跨过我的尸体》也以9万4的销量位居第三，连同PS3的《战国BASARA3 宴》一起将发售第二周的《马里奥3D大陆》压到周销量排行榜的前三名以外。其后《白与黑 携带版》、《纸盒战机Boost》、《流行音乐 携带版2》等不同类型的游戏也都在11月先后进入周销量榜的前10，其中移植自NDS《七龙战记2020》以12万的销量在发售当周仅次于Wii版《塞尔达传说》新作《天空之剑》。

12月，圣诞商战已经全面开始了，1日的《马里奥赛车7》和10日的《怪物猎人３Ｇ》，加上之前的《超级马里奥3D大陆》，任天堂拿出了豪华的铁三角阵容；12月17日，苦战数月的PSP也终于等到了PSV发售的这一天，但在3DS强大的游戏攻势下，PSV首发的32万也在3DS的36万销量前未能进入首位。由于所有资源都用在PS3和PSV上，整个12月，PSP便再无新作进入销量榜前10。

至此，PSP在2011年这轰轰烈烈的一年战争便结束了，头半年拿出的大作阵容对新生的3DS游戏的压制非常有效，而随着3DS逐步复兴并崛起，PSP则用庞大的游戏阵容苦苦支撑等待PSV的到来。广大第三方厂商并没有如任天堂希望的那样因为自己过于强势的大作让步而恢复到SFC时的繁荣，但也有《DQM》、《生化危机》、《雷顿教授》这些大厂作品拿出的具有一定战斗力的作品，真正实现翻盘的还是任天堂自家的《塞尔达传说》；相反，第三方支持下的PSP，却继续着百花齐放的景象。


▲周销量榜第二名的《圣诞之吻 收藏版》，给一众Galgame争了不少面子。


▶清新有趣的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》。

2012，与PSV并进中的迷茫

12月12日，坚持到了PSV发售、避免掌机市场被3DS全面攻陷的PSP，在索饭为新主机到来而狂热、任饭为新作大潮而欢呼的热烈中，低调地度过了它的7周岁生日，不仅当周没有一款PSP游戏入围日本周销量榜前10名，甚至于在12月12日生日这天都没有一款PSP游戏发售。



▲《魔装机神Ⅱ》是2012年PSP的年度开篇大戏。

但PSP就此要淡出吗？没有！12月19～25日这圣诞商战达到最高潮的一周中，没什么大作支撑的PSP获得了10万销量的好成绩，显然，广大玩家并没有忘记它，这么多年、哪怕是2011年这一年储备的大作，也足以让10万玩家将PSP作为圣诞礼物购入。这是PSV发售的第二周，在首周的32万之后，该周PSV就暴跌到了7万2，不用说和第二周仍有20万销量的3DS形成了鲜明的对比，即便是在10万销量的PSP面前也颇为难看。之后的第三周，PSP以6万对4万的销量差排在了PSV前面。

2012年，PSP并没有退出的趋势。进入1月便迎来了新年的第一款大作《超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录》，时隔16年的新作首周8万1的销量在圣诞商战后的新年假期的软件新作低潮中拿到了当周的第一名。接着还有《英雄幻想曲》、《机动战士高达 木马的轨迹》这些。本该用来消化圣诞商战大作群的1月，PSP便摆出了大阵容。

2月，《幻想水浒传 交织百年之时》、《战国无双3Z 特别版》、《粘土世纪》、《英杰传说 勇气双雄》等相继发售。3月，特摄片题材的《伟大战斗 全面爆破》、"《光明》系列"最新作《光明之刃》、宅男向的《魔法少女小圆 携带版》，移植自NDS的《心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事》、世嘉为索尼平台倾力打造的高素质大作《如龙》新作《黑豹2 如龙 阿修罗篇》、《职业野球魂2012》都陆续进入周销量榜前10，其中世嘉的《光明之刃》和《黑豹2 如龙 阿修罗篇》的销量都达到了12万和10万，尽管分别遭遇《口袋妖怪+信长之野望》和《新・光之神话》而未能晋身周销量第1名，但对于这个时候的PSP来说也已经相当不错了。4月，《第2次超级机器人大战Z 再世篇》终于以26万5千的销量让PSP游戏再度位居榜首。5月，《我的妹妹哪有这么可爱 携带版》、《Persona2 罚》、《兄弟之争》、《歌唱王子》、《十三支演义》入围，其中凭借动画人气加成的《我的妹妹哪有这么可爱》还以5万3千的成绩在淡季中获得第一……

这就是PSP进入2012年、PSV已经发售后的游戏阵容，时间是到6月前，6月以后的各位就请看本辑的年鉴吧。需要说的是，这个软件阵容下，PSP的风头盖过了了游戏极度匮乏的PSV，却没能压制住进入了高速轨道的3DS。从首发一直到现在，PSV只有9月才在销量榜上扬眉吐气了一把：电子歌姬超高人气加上世嘉诚意十足精心打造的《初音未来 女歌手计划 f》以15万的销量，首次让PSV游戏出现在销量榜首，在游戏的带动下，PSV销量也一举提升到5万。但也只有这么一次，更多地时候是在1万这个尴尬线上挣扎着，并连续数周跌破1万，甚至一度险些跌破4千。

和2011年一样，PSP一直在和新生势力纠缠着，不同之处在于，2011年PSP是和任天堂的新掌机3DS大战；而2012，本应接下PSP大旗的PSV，却一直萎靡不振，除了在《初音f》首发当周在葱娘的提携下惟一一次站到主机销量榜首，其余无一不是在3DS压制下与前辈PSP纠缠、而纠缠到现在连PSP都难以抓住了；而在外有3DS的强势攻城略地、内无本家大作支持的PSP，在2012的销量也开始进一度下滑并首次跌破1万，PSP，已经无可避免地进入了暮年。

夕阳之歌：征战何时完结？

无论是作为掌机玩家还是作为索饭，相信买这本专辑的各位都与笔者一样，非常喜爱PSP，PSP带给我们随时随地的快乐游戏时光是我们无法磨灭的回忆。感情上我们不希望PSP谢幕，但技术的进步和游戏的发展使得PSP在2012年已经呈现暮年之态、在面对走上正轨的3DS时无论是机能优势还是第三方加盟优势也都丧失的时候，其退出也是无可避免的事实。完成与PSV的交接，将PSP站稳掌机市场的成功传承给PSV并伺机反击，这样PSP才能真正地光荣退休。尴尬的是交接并不顺利，已经内外交困的索尼注定无法为PSV来一招大降价盘活局面，惟一依靠的只能是游戏。

PS3与Xbox 360还在胶着中，笔者完稿的上一周，来自第三方的数据显示，PS3与360尚有170万的差距，虽然这个差距由于360的感恩节大热卖还会拉大，但在比360晚上市一年的情况下PS3能将距离拉得如此近，SCE旗下各工作室的努力是有目共睹的。

然而PSV还要等到什么时候呢？大地震之后日本第三方厂商出于保守考虑而将游戏集中在PSP平台，之后尽管恢复了元气但第三方保守依旧，更多地侧重于已经形成规模的3DS，即便想把游戏出在索尼掌机上也会在PSP和PSV之间犹豫。而SCE第一方的大作却无一例外地送给了PS3，大有不超过360不罢休的气势，其情景和2006年开始PS3对PSP资源的掠夺完全相似。只不过那时PSP已经攒了些资本供掠夺，而如今的PSV却连被掠夺的资本都没有。尽管之前Gamefreak和Capcom都已经用实际行动告诉世人"掌机不是便携家用机"，但以游戏阵容看，索尼对掌机定位依旧模糊，直接后果便是两度出现家用机与掌机互相牵制的情况，而非对手那种互相提携的情形。

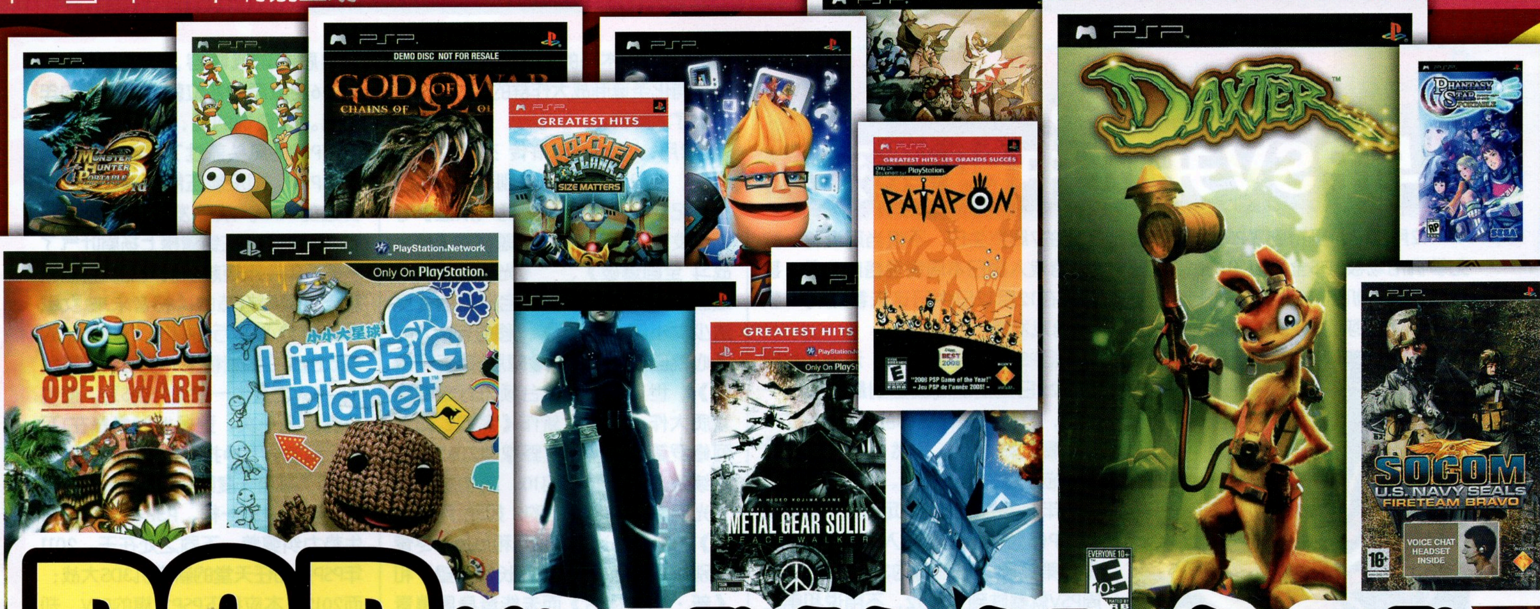
索尼第一方的工作室从来不乏大手笔大制作，然而至今为止除了SCEJ，SCEA和SCEE在PSV上完全还没有什么动作，现在的PSV已经不是垫不垫底的问题了，而是能不能活下去的问题。已经发售的《刺客信条Ⅲ 自由使命》和《使命召唤 黑色行动 解密》的素质再次验证了一个事实：陷入困境时第三方靠不上。以前PSP是这样，现在的PSV也是这样。

最后希望SCE能早日从与Xbox 360的胶着战中抽出身来，用自家的大作来拯救PSV，盘活PSV的局势。PS3再争也不过是争个名份，关键的应该是把PSV先拯救过来，继承下PSP历时八年在掌机市场打拼下的领地——从索尼游戏的角度来说，双线作战比单线作战的机动性要好很多；而从掌机市场的发展来看，NDS和PSP的良性竞争中使得掌机市场比之前的GBA时代发展壮大很多，如此也能更有效地应对新时代智能手机对掌机市场外围领域的侵蚀。当


PSV成功接下PSP打拼下来的成果，与3DS形成新一轮的竞争之时，也不枉在掌机市场实现从无到有并牢牢占据一块领地且仍在打拼的PSP的八年征战。



▶在尚未发售的游戏阵容中，最被看好的《灵魂献祭》是否能够扭转PSV市场的低迷？



PSP游戏软件全球

2011年末PSV发售至今已近一年，其前辈PSP服役更达8年之久，原本这将标志两台掌机顺利交接过渡，但是由于种种原因，这一年的掌机市场呈现出了十分有趣的现象。游戏阵容的不景气使得PSV销量长期居于前辈PSP之下，而PSP末期力作的推出使“PSP再战百年”这一戏谑言论甚嚣直上。不过时至今日，PSP游戏数量虽多，但足以支撑场面的大作却已经没有。以次世代机能反观PSP，我们不得不承认，这台陪伴我们多年的掌机也该退休了。在此之际，回顾一下那些曾与PSP一起带给我们感动的游戏是必要的，此次列出的是PSP游戏软件全球累计销量的前100排名。由于是累计销量，许多长卖游戏的上榜不出意外，体育游戏与知名游戏PSP移植版也占据了很大篇幅，尽管如此，那些真正根植于PSP平台的经典游戏依旧能够占据一席之地。

文 9节菖蒲

No.1 横行霸道 自由城故事

Rockstar 744万

作为系列的第九部作品，同时也是《横行霸道III》的续作，《自由城故事》获得了广泛好评。《自由城故事》在剧情上延续了《圣安地列斯》，同时具有PSP与PS2两个版本，并且销量都非常令人满意。PSP版本游戏包括联机模式，允许最多6名玩家同时游戏。尽管截止2007年的统计数据显示《自由城故事》已经销售183百万套，但是这个数字与我们现在看到逾700百万的销量还是相去甚远，这也是本作长卖的最佳佐证。



No.2 怪物猎人 携带版 2nd G

Capcom 535万

“《怪物猎人》系列”的作品几乎都跻身于销量排行的前列，其中《怪物猎人 携带版 2nd G》勇拔头筹，这与其推出美版和欧版的战略有着不可分割的关系。本作继承了《MHP2》与家用机版《怪物猎人2》的优秀素质，并且以G级资料片的形式将系列推向巅峰，高人气与销量不足为怪。



No.3 怪物猎人 携带版 3rd

Capcom 479万

继《MHP2》和《2G》的热卖之后，《3》更是超越前者，取得了发售初周即达成累计出货200万套的惊人成绩。如此成绩已经使得它超越了国民级游戏《勇者斗恶龙IX》，成为日本最卖座的第三方作品。而即使在发售两年之后，《MHP3》仍旧引领玩家讨论话题，对于PSP销量贡献不可小觑。



No.5 达斯特

SCE 403万

《达斯特》是SCE知名动作冒险游戏系列《杰克与达斯特》的外传性质游戏，游戏以该作中的人气角色达斯特为主角，极尽搞笑能事，并且保持了系列一贯的任务制结构与平台动作类型，可以说是PSP上不可错过的动作游戏佳作。



No.6 瑞奇与叮当5 尺寸事件

SCE 363万

作为SCE出品的美式卡通风格的科幻动作游戏，《瑞奇与叮当》系列以精美的画面、幽默的剧情与火爆的战斗而闻名。系列在登陆PSP平台时加入了若干RPG要素，丰富的武器、技能与迷你游戏也是游戏特色之一。另外，瑞奇搭档叮当的作用得到了强化，在许多任务里他甚至充当主人公的角色。



累计销量TOP100

No.8 战神 奥林匹斯之链

SCE　309万

借由“《战神》系列”高居不下的人气，《战神 奥林匹斯之链》一经公布就受到广泛关注，而发售之后更是凭借自身素质饱受赞誉，在IGN评选的2008年度奖项之中，本作获得了PSP平台的最佳动作游戏等多项大奖。游戏销量与各大媒体的溢美之词当然相关，不过对于玩家来说，在PSP平台能够玩到《战神》就已经是一件值得高兴的事情了。



No.9 危机之源 最终幻想VII

Square Enix　306万

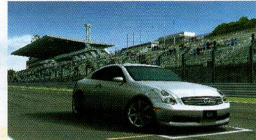
《最终幻想VII》向来是系列人气最高的一作，同时衍生作品的数量也最为丰富。而在补完链条之中，《危机之源》的作用不容小觑。本作以核心人物扎克斯视角进行讲述，同时为游戏加入了动作要素，补完诚意十足。游戏获得了粉丝的狂热追捧，同捆限定主机也非常畅销。



No.10 GT赛车PSP

SCE　290万

作为万千玩家翘首期待的作品，本作与PSP go同期发行。收录了超过800辆赛车，35条赛道，并且支持4人联机对战与收集分享要素的《GT赛车PSP》在广受好评的同时取得了相当耀眼的销量。尽管与系列其他作品的辉煌战绩相比，这一数字并不显得突出，但是PSP版相对低廉的开发成本使得它的盈利绰绰有余。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第1位	横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar	2005年10月25日	744万
第2位	怪物猎人 携带版 2nd G	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	2008年3月27日	535万
第3位	怪物猎人 携带版 3rd	Monster Hunter Portable 3rd	Capcom	2010年12月1日	479万
第4位	横行霸道 罪都故事	Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar	2006年10月31日	475万
第5位	达斯特	Daxter	SCE	2006年3月14日	403万
第6位	瑞奇与叮当 5 尺寸事件	Ratchet&Clank:Size Matters	SCE	2005年2月13日	363万
第7位	港湾深夜俱乐部 湾岸夜景赛车	Midnight Club 3:DUB Edition	Rockstar	2005年6月27日	357万
第8位	战神 奥林匹斯之链	God of War:Chains of Olympus	SCE	2008年3月4日	309万
第9位	危机之源 最终幻想VII	Crisis Core:Final Fantasy VII	Square Enix	2007年9月13日	306万
第10位	GT赛车PSP	Gran Turismo	SCE	2009年10月1日	290万

No.15 异说 最终幻想

Square Enix　216万

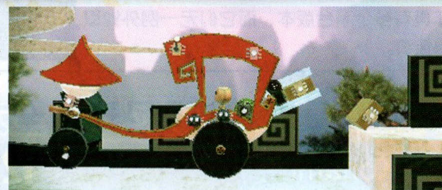
作为一款PSP独占的“《最终幻想》系列”乱斗版动作游戏，众多系列经典人物的加盟与互动是看点之一，而经过独特设计的战斗系统也是值得深入研究的加分项。由于制作诚意十足，加上系列一贯的吸金能力，销量轻松突破200百万。续作销量为77万，SE目前还没有公布新作的计划，如何进一步挖掘《FF》角色们的魅力重振该外延作品的雄风，也许正是厂商正在烦恼着的问题。



No.16 小小大星球 携带版

SCE　211万

以可爱的粘土风格与玩家自定关卡为特色的《小小大星球》，登陆PSP之前早在PS3平台造好了声势，这款作品的出现甚至带动了PS3的小幅销量增长，PSP版在公布之初就备受关注。尽管受机能限制，关卡容量缩减达到40%之多，但是依旧取得了相当不错的销量。



No.18 大众高尔夫 携带版

SCE 192万

作为2004年PSP首发阵容之一出场的《大众高尔夫 携带版》向来有着不错的口碑。强调“无论是谁都能够简单上手并且体会打球的爽快感”的本作是一款以轻松休闲为基调的小品，而掌机的便携性无疑是加分项。



No.19 潜龙谍影 和平行者

Konami 191万

《潜龙谍影 和平行者》作为系列正统续作，由《潜龙谍影4》原班人马打造。游戏的制作方向可以看出在向红得发紫的《怪物猎人》致敬，甚至还联合Capcom在游戏中置入轰龙这中经典怪物。本作的高清重制版于2011年登陆家用机PS3与X360平台。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第11位	铁拳：暗黑复苏	Tekken:Dark Resurrection	Bandai Namco Games	2006年7月6日	257万
第12位	荣誉勋章 英雄	Medal of Honor Heroes	EA Games	2006年10月20日	257万
第13位	怪物猎人 携带版 2nd	Monster Hunter Portable 2nd	Capcom	2007年2月22日	252万
第14位	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon:Own the City	EA Games	2006年10月31日	236万
第15位	异说 最终幻想	Dissidia:Final Fantasy	Square Enix	2008年12月18日	216万
第16位	小小大星球 携带版	LitteBigPlanet Portable	SCE	2009年11月17日	211万
第17位	使命召唤 胜利之路	Call of Duty:Roads to Victory	Activision	2007年3月13日	205万
第18位	大众高尔夫 携带版	Minna no Golf Portable	SCE	2004年12月12日	192万
第19位	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid:Peace Walker	Konami	2010年4月29日	191万
第20位	极品飞车 最高通缉	Need for Speed:Most Wanted 5-1-0	EA Games	2005年11月15日	191万

No.21 王国之心 梦中诞生

Square Enix 188万

作为系列新计划三部曲之中的最后一作，其素质丝毫不亚于家用机版的正统作品。游戏保持了系列一贯的爽快战斗，并且将剧情进一步补完，新加入的联机战斗与富豪街模式也从某种程度上拓展了游戏玩法。



No.23 刺客信条 血统

Ubisoft 151万

《刺客信条 血统》是系列登陆PSP平台的一款独占原创游戏，对于系列初代与二代之间的若干故事进行补完。尽管开发商并非《刺客信条》的母厂，而是由美国西雅图工作室代工开发，但是自身的素质和系列的影响力还是保证了游戏不错的销量。



No.26 索尼克 竞争者

SEGA 136万

《索尼克 竞争者》由一家加拿大游戏公司负责开发，完成之后毁誉参半，游戏的画面、速度感与多人模式都值得称赞，但是操作性与某些关卡设计却不那么尽如人意。不过3D渲染和卡片模式的加入还是显示出了厂商想要对系列进行一些改进的决心。



No.28 FIFA世界足球2008

EA Sports 131万

当我们关注游戏累计销量的排行时，能够发现体育游戏似乎总是卖得很好，而《FIFA世界足球2008》就是它们当中的头名。在“《实况足球》系列”的冲击之下，本作表现出了相当强劲的革新勇气，并且将改进的重点放在增强真实性与提高AI智能上。

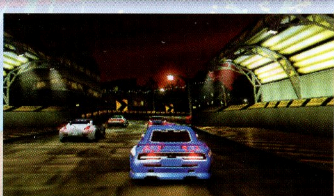


排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第21位	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts:Birth by Sleep	Square Enix	2010年1月9日	188万
第22位	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007年10月9日	161万
第23位	刺客信条 血统	Assassin's Creed:Bloodlines	Ubisoft	2009年11月17日	151万
第24位	山脊赛车	Ridge Racer	Namco	2004年12月12日	137万
第25位	乐高星球大战 原创三部曲	LEGO Star Wars II:The Original Trilogy	LucasArts	2006年9月12日	136万
第26位	索尼克 竞争者	Sonic Rivals	SEGA	2006年11月16日	136万
第27位	世嘉MD经典合集收藏版	SEGA Genesis Collection	SEGA	2006年11月16日	135万
第28位	FIFA世界足球2008	FIFA 08	EA Sports	2007年9月28日	134万
第29位	FIFA世界足球2009	FIFA 09	EA Sports	2008年10月3日	131万
第30位	怪物猎人 携带版	Monster Hunter Portable	Capcom	2005年12月1日	130万

No.32 极品飞车 地下狂飙

EA Games 129万

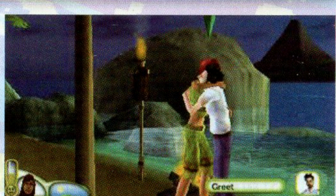
《极品飞车》向来以爽快的驾驶体验受到玩家的欢迎，而在本作中，制作团队试图通过加入地下非法比赛进一步突出速度的重要性，而这一改变也在一定程度上给予玩家新的游戏体验。一如EA公司的许多游戏，本作具有多个平台版本，而它们无一例外地取得佳绩。



No.33 模拟人生2

EA Games 127万

“《模拟人生》系列”向来荣登史上最为畅销游戏排行的前列，作为掌机玩家可能对此并不会有过于强烈的感受。即使如此，这一早在2005年即已发行的长卖游戏的PSP版本累积销量也已突破百万大关。掌机的便携性与随时模拟的乐趣相得益彰。



No.34 实况足球9 全方位连线版

Konami 120万

由Konami打造的足球游戏“《实况足球》系列”成长至今，已经成为最为出色的足球游戏之一，不仅长期与“《FIFA》系列”抗衡，甚至具有带动主机销量的实力。尽管于2005年推出的本作在操作感与画面帧率上并不能够让人满意，但是作为画面效果极佳的掌机足球游戏，《实况足球9 全方位连线版》依然具有数目庞大的粉丝数量。

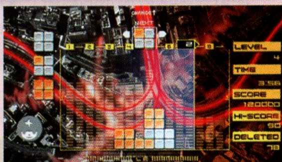


排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第31位	索尼克 竞争者2	Sonic Rivals 2	SEGA	2007年11月13日	130万
第32位	极品飞车 地下狂飙	Need for Speed Underground Rivals	EA Games	2005年2月24日	129万
第33位	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	2005年12月7日	127万
第34位	实况足球9 全方位连线版	World Soccer Winning Eleven 9:Ubiquitous Edition	Konami	2005年9月15日	120万
第35位	FIFA世界足球2007	FIFA 07	EA Sports	2006年9月26日	120万
第36位	美国职业摔角联盟2008	WWE SmackDown vs Raw 2008	THQ	2007年11月9日	117万
第37位	星球大战前线2	Star Wars Battlefront II	LucasArts	2005年10月31日	114万
第38位	乐高蝙蝠侠	LEGO Batman:The Videogame	Warner Bros.	2008年9月23日	114万
第39位	汽车总动员	Cars	THQ	2006年6月6日	113万
第40位	潜龙谍影 掌上行动	Metal Gear Solid:Portable Ops	Konami	2006年12月5日	113万

No.43 音乐方块

Bandai **110万**

这是由知名制作人水口哲也打造的异类音乐消除游戏，在规则简单的方块游戏基础上加上了丰富的光影感触与和谐的音乐效果。即使水口哲也之后也推出过数个理念更进一步的音乐游戏，本作还是以简单有趣的玩法吸引不同消费习惯的玩家。



No.44 最终幻想战略版 狮子战争

Square Enix **110万**

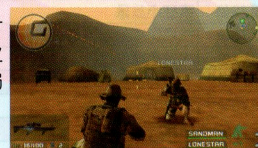
作为系列首个策略角色扮演游戏，《最终幻想战略版 狮子战争》首次于1997年在PS平台发布，取得了非常优异的销售成绩。而于2007年的PSP加强移植版更是带给老玩家无限感动。在原作基础上追加的大量剧情、职业、人物与CG都显示出了制作团队的诚意，而通信对战功能也广受好评。



No.46 海豹突击队 烽火战歌

SCE **107万**

自2003年登陆PS2平台以来，“《海豹突击队》系列”以逼真的战场表现与具有变化的战术系统逐渐获得了玩家的认可。作为一款实时战术模拟游戏，本作创意与表现具有不少可圈可点之处，经过优化的操作方式在表现战场瞬息万变的格局上自有特色，自推出以来便受到玩家的狂热追捧。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第41位	FIFA世界足球2010	FIFA 10	EA Sports	2009年10月2日	110万
第42位	乐高印第安纳琼斯 最初的冒险	LEGO Indiana Jones:The Original Adventures	LucasArts	2008年6月3日	110万
第43位	音乐方块	Lumines：Oto to Hikari no Denshoku Puzzle	Bandai	2004年12月12日	110万
第44位	最终幻想战略版 狮子战争	Final Fantasy Tactics:Shishi Sensou	Square Enix	2007年5月10日	110万
第45位	荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	EA Games	2007年11月13日	109万
第46位	海豹突击队 烽火战歌	SOCOM:U.S. Navy SEALs Fireteam	SCE	2005年11月8日	109万
第47位	刀锋战士2	Untold Legends:Brotherhood of the Blade	Sony Online Entertainment	2005年3月22日	107万
第48位	世界足球巡回赛	World Tour Soccer	SCE	2005年3月14日	106万
第49位	FIFA世界足球2011	FIFA Soccer 11	EA Sports	2010年9月28日	105万
第50位	南梦宫博物馆	Namco Museum Battle Collection	Namco	2005年8月23日	105万

No.53 星球大战 原力释放

LucasArts **99万**

作为《原力释放》跨平台计划的一部分，《星球大战 原力释放》几乎横跨所有主机，仅从连N-Gage与Java手机都不放过就可见一斑。该计划衔接了《星球大战》的新旧三部曲并且引进了弑星者这一新人物，本作的故事与艺术设计都令人满意，因此尽管游戏性有待提升，但是有《星球大战》这一华丽品牌作为支撑，作品依旧非常畅销。



No.58 皇牌空战X 诡影苍穹

Bandai Namco Games **94万**

“《皇牌空战》系列”以真实模拟细节、多样飞行体验与虚拟战机为特色，对于系列粉丝来说，作品登陆PSP平台是一件值得高兴的事。借由平台改变，游戏之中加入了要素丰富的联机模式，可以说体现了系列的别样魅力。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第51位	海豹突击队 烽火战歌2	SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCE	2006年11月7日	104万
第52位	辛普森一家	The Simpsons Game	EA Games	2007年11月5日	101万
第53位	星球大战 原力释放	Star Wars:The Force Unleashed	LucasArts	2008年9月16日	99万
第54位	实况足球2008	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	2008年1月25日	98万
第55位	反重力赛车	WipEout Pure	SCE	2005年3月16日	97万
第56位	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto:Chinatown Wars	Rockstar	2009年10月20日	96万
第57位	伦敦黑帮	Gangs of London	SCE	2006年9月1日	94万
第58位	皇牌空战X 诡影苍穹	Ace Combat X:Skies of Deception	Bandai Namco Games	2006年10月23日	94万
第59位	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Midnight Club:LA Remix	Rockstar	2008年10月20日	94万
第60位	海绵宝宝 黄色复仇者	SpongeBob SquarePants:The Yellow Avenger	THQ	2006年3月6日	91万

No.61 梦幻之星 携带版

SEGA **88万**

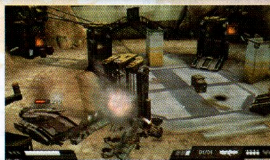
作为SEGA旗下最为知名的角色扮演游戏系列，PSP版的《梦幻之星 携带版》以跨平台游戏《梦幻之星 宇宙》为蓝本制作，收录了原作全部内容与资料篇，并且加入了大量的全新要素，而丰富的联机内容更是最令玩家称道的内容。继“《怪物猎人》系列”之后，本作再次引发PSP联机热潮。



No.69 杀戮地带 解放

SCE **81万**

第一人称射击大作《杀戮地带》登陆PSP，但是受限于掌机性能，本作并未保持系列传统，而是被改造为一款相对异质的动作游戏，以俯视视角进行游戏，并且加强了策略部分的内容。由于大胆变革与优秀素质，本作可以被认为是优秀系列掌机版之中的诚意之作。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第61位	梦幻之星 携带版	Phantasy Star Portable	SEGA	2008年7月31日	88万
第62位	机车风暴 极地先锋	MotorStorm:Arctic Edge	SCE	2009年9月18日	88万
第63位	胜利十一人 实况足球2007	Winning Eleven:Pro Evolution Soccer 2007	Konami	2006年12月1日	86万
第64位	潜龙谍影ACID	Metal Gear Ac!d	Konami	2004年12月16日	86万
第65位	美式疯狂橄榄球07	Madden NFL 07	EA Sports	2006年8月22日	83万
第66位	梦幻之星 携带版2	Phantasy Star Portable 2	SEGA	2009年12月3日	83万
第67位	抵抗 惩罚	Resistance:Retribution	SCE	2009年3月12日	83万
第68位	战神 斯巴达幽灵	God of War:Ghost of Sparta	SCE	2010年11月2日	82万
第69位	杀戮地带 解放	Killzone:Liberation	SCE	2006年10月31日	81万
第70位	最终幻想 零式	Final Fantasy Type-0	Square Enix	2011年10月27日	81万

No.70 最终幻想 零式

Square Enix 81万

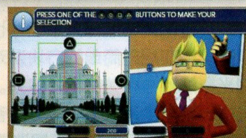
作为PSP末期的超级大作之一，《最终幻想 零式》被SE官方定义为采用战记世界观与多人游戏等自成特色的全新系列。众多可选人物、内容丰富的多周目探索、全新剧情与庞大系统都是本作吸引玩家的要素，而游戏画面也以竭力挖掘PSP机能，可谓达到了巅峰水准。



No.71 问答！携带版

SCE 80万

如游戏名称所揭示的那样，《问答！携带版》为玩家准备了涉及音乐、电视节目、科学、明星、自然、体育、电影与常识的超过5000个问题，玩家可以自问自答，或者通过Wi-Fi与朋友一起游戏。虽然这一游戏模式异常简单，但是它的流行程度已经超过了我们的想象。

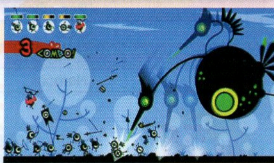


排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第71位	问答！携带版	Buzz!Master Quiz	SCE	2008年7月25日	80万
第72位	疯狂小旅鼠	Lemmings	SCE	2006年3月9日	80万
第73位	托尼霍克的地下滑板2	Tony Hawk's Underground 2 Remix	Activision	2005年3月15日	80万
第74位	实况足球2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	2008年11月7日	80万
第75位	实况足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	2009年11月6日	79万
第76位	异说012 最终幻想	Dissidia 012:Duodecim Final Fantasy	Square Enix	2011年3月3日	77万
第77位	骷髅骑士 复苏	MediEvil:Resurrection	SCE	2005年9月1日	77万
第78位	模拟人生2 宠物	The Sims 2:Pets	EA Games	2006年12月14日	76万
第79位	火爆狂飙 传奇	Burnout Legends	EA Games	2005年9月13日	76万
第80位	烈火战车 勇往直前	Twisted Metal:Head On	SCE	2005年3月24日	76万

No.81 啪嗒砰

SCE 75万

作为SCE推出的异质音乐节奏游戏，《啪嗒砰》通过太鼓的节奏向同伴发出战斗命令，经过简化设计而又憨态可掬的生物啪嗒砰与简单有趣的玩法是这一游戏吸引众多女性玩家的原因。尽管后续两代作品针对游戏机制进行了补完与扩充，但是论累计销量依旧是初代作品处于优势。



No.85 百战天虫 开战

THQ 74万

从诞生以来，该系列的玩法几乎没有任何变化，但是其卡通休闲与动作战略相结合的特点一直为玩家所津津乐道。游戏进驻PSP平台之后依旧受到广泛关注，并且取得了不错的销售成绩。

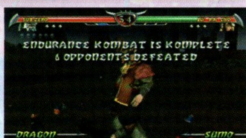


排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第81位	啪嗒砰	Patapon	SCE	2007年12月20日	75万
第82位	美式疯狂橄榄球06	Madden NFL 06	EA Sports	2005年9月20日	75万
第83位	极品飞车 街头狂飙	Need for Speed:ProStreet	EA Games	2008年2月18日	75万
第84位	实况足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	2010年11月2日	74万
第85位	百战天虫 开战	Worms:Open Warfare	THQ	2006年3月30日	74万
第86位	WWE职业摔角联盟2009	WWE SmackDown vs.Raw 2009	THQ	2008年11月7日	74万
第87位	模拟人生2 孤岛游戏	The Sims 2:Castaway	EA Games	2007年10月22日	73万
第88位	机密武装	Coded Arms	Konami	2005年6月23日	73万
第89位	极品飞车 无间风云	Need for Speed:Undercover	EA Games	2008年11月17日	73万
第90位	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas	Ubisoft	2007年6月12日	72万

No.93 真人快打 释放

Midway Games 70万

以血腥暴力著称的格斗游戏《真人快打》进驻PSP平台，游戏基于PS2版《真人快打5 诡计》制作，除了新增6名角色之外，游戏还针对掌机特点加入了多个迷你游戏，如国际象棋、真人快打方块与无限挑战的耐力战斗。



No.100 捉猴啦P

THQ 68万

搞怪原创游戏《捉猴啦P》移植自PS版本，顾名思义，游戏以捉猴为主题。超过200只猴子拥有各不相同的行动方式，或反抗或隐藏，玩家需要借助各种道具将其意义抓获。轻松搞笑的氛围与支持双人联机的模式使得它成为PSP平台数目不多的适合与妹子同玩的游戏。



排名	中文译名	原名	厂商	发售日	累计销量
第91位	隐形妖怪	Invizimals	SCE	2009年11月13日	71万
第92位	美式疯狂橄榄球08	Madden NFL 08	EA Sports	2007年8月14日	71万
第93位	真人快打 释放	Mortal Kombat:Unchained	Midway Games	2006年11月15日	70万
第94位	蜘蛛侠2	Spider-Man 2	Activision	2005年3月15日	70万
第95位	极品飞车 漂移	Need for Speed:Shift	EA Games	2009年9月15日	69万
第96位	究极大越野	MX vs.ATV Unleashed:On the Edge	THQ	2006年2月27日	69万
第97位	美式疯狂橄榄球09	Madden NFL 09	EA Sports	2008年8月12日	69万
第98位	潜龙谍影 掌上行动+	Metal Gear Solid:Portable Ops Plus	Konami	2007年9月20日	68万
第99位	Ben 10 外星神力	Ben 10:Protector of Earth	D3 Publisher	2007年10月30日	68万
第100位	捉猴啦P	Saru Get You P!	SCE	2005年3月17日	68万



我们之前一直都把PSP已日暮西山挂在嘴上，但眼看2012年就要过去，在这一整年中，PSP却依然带给了我们无数的精彩与感动。不过我们也不得不承认，接下去的时间里PSP虽然不至于没新游戏玩，但一线大作已经不会出现在这个平台上了，动漫改编、宅向文字AVG越来越多，偶尔零星出现一两个知名度略高的二线作品，口味清淡却也别有滋味。好了，废话不多说，下面我们就来看看今年下半年到明年春季，PSP平台上已经发售和将要发售的几款重要限定版。

近期PSP热门作品限定版精选



文 雷伊

解放之剑 艾克希布

你也许没听说过这款作品开发厂商的名字，但游戏的制作阵容却又让你不得不对其产生关注。推出到系列第二代，游戏的制作阵容依然豪华，参与过《最终幻想》、《异度传说》、《英雄传说 碧之轨迹》、《逆转裁判》等知名作品角色设计的15位知名画师负责为本作绘制角色，植松伸夫为本作谱写音乐，再加上玩家们耳熟能详的人气声优，不管游戏的实际制作水准如何，这样的阵容总是容易让你对它产生好感。

游戏的限定版由ebten独家发售，这个售价8799日元（约合人民币675元）的限定版相比普通版多了两幅挂毯，挂毯的尺寸为515×728mm，用图由游戏的其中两位画师森泽晴行和柴乃櫂人全新绘制，看起来非常具有吸引力。也许是为了弥补自身并未推出官方限定版，厂商为购买本作的玩家准备了一张特别DVD作为特典，别看只有区区一张光盘，其中可是包含了游戏设定资料集、迷你OST、植松伸夫等制作人的采访、宣传动画、游戏片头等丰富内容，相当有收藏价值。



▲挂毯角色是由森泽晴行（代表作《梦幻俱乐部》）绘制的女性角色索菲娅。

▲另外一幅挂毯的角色是由柴乃櫂人（代表作《光辉圣约》）绘制的角色蒂娅妮。



▲女性向游戏专售网站Stellaworth的独家预约特典——男性角色相片套装。



▲日本亚马逊的专属预约特典，包含森泽晴行绘制原创图案的明信片套装。

Fate/新章 CCC

这款《Fate/新章》的续作公布已久，不过因为各种原因，使得游戏的真正发售日相比最初公布的日期相隔了差不多一年之久。游戏目前预定将于明年2月21日发售，相信这次应该不会再延期了，否则那些垂涎游戏限定版中特制手办整整一年的粉丝们心中的激情，点燃的恐怕就是怒火了。

游戏的限定版“Type Moon 白色处女盒”早在游戏尚未延期前就已经公布，内容也已经早早决定。正如前面所提到的，这个限定版中最为引人注目的就是女主角Saber的原创figma手办了，而且其形象早在今年年初就已经公布，粉丝们看得到却买不到，的确是吊足胃口。除了figma手办之外，这款限定版中还将包含游戏的美术设定集一本，以及收录了由Saber的声优丹下樱小姐所演唱的限定角色歌的CD专辑一张，当然，这款限定版的包装也是由原作画师武内崇所全新绘制的。这款限定版售价为10479日元，约合人民币815元，尽管价格不菲，不过收录的内容确实都是重量级。



▲Saber身穿本作中独特的白色紧身婚纱，与我们平时看到的形象有很大不同，这也突显了这款限定手办的珍贵。



▲除了figma本体之外，还会附赠表情替换部件、武器、专用台座等配件。



▲较早购买本作任何版本的玩家，还可获得名为《Fate/新章 CCC 处女新娘》的新娘杂志一本，其中描绘了Saber妄想中的新娘生活的日与夜。



▲初回版封入特典为4人的Q版贴纸。



▲限定版套装中的全部物品。

化物语 携带版

西尾维新原作的著名小说《化物语》于今年8月份推出了PSP版，虽然感觉有些姗姗来迟，但粉丝依然热情捧场。不过从后来玩家对游戏品质的反馈来看，眼镜厂操刀的这次游戏化改编似乎并不能令人满意。这也导致原价9980日元（约合人民币765元）的限定版，发售后没过多久就立刻值崩，现在在日本亚马逊上能以低达三折的售价买到。

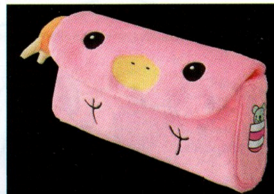
这款限定版中除了包含完整版的游戏UMD一张之外，还包括了掌机收纳包一个、特别DVD一张、特别语音CD一张、特别小册子一本，此外限定版中还附带了PSP用主题下载码一个，玩家可利用编码在PS Store中下载以游戏为题材的PSP用主题。



▶限定版全部内容一览。

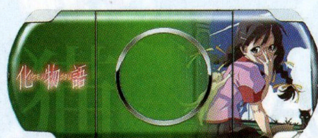


◀PSP用主题一共有6张壁纸，这是其中的三张。

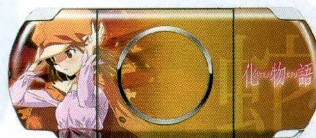




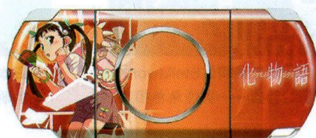
▶收纳包以原作角色八九寺真宵的背包为题材制作，摸起来毛茸茸的很舒服。

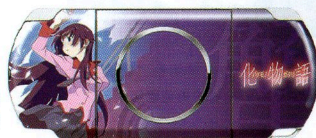












▲周边厂商Dezaegg专门推出了《化物语》的PSP-3000用主机装饰贴纸，一共有6种款式。

AKB1/149 恋爱总选举

PS平台的AKB游戏系列作品推出到第三代，在延续前两作破天荒世界观设定的同时，将恋爱对象进一步扩充，除了AKB48本队之外，其姐妹团体SKE48、NMB48以及HTK48中的偶像们也将全员登场，令恋爱对象一下子增加到了149位！其实在本作公布之初，成员是153人，但随着4人的离开，游戏标题也不得不改为了《AKB1/149》。游戏不仅将推出PSP版，也将同步推出画质更精细的PSV版来满足更核心用户的需求，并且两个机种的版本均将以普通版和限定版两种形式来推出，两机种的普通版售价均为7329日元，限定版的售价则高达14679日元。

限定版中除了游戏之外，还将包括AKB48制作影像DVD（4碟装，约400分钟）、SKE48制作影像DVD（3碟装，约300分钟）、NMB48制作影像DVD（2碟装，约200分钟）、HKT48制作影像DVD（1碟装，约100分钟），4个团体的泳装写真集（约150页）、偶像相片10张，特制内容下载码等精彩内容。


▲游戏限定版包装图。


▲AKB48、SKE48、NMB48、HTK48等4个团体的泳装写真集，每位成员的泳装形象都会收录其中，实乃粉丝是天书。


▲偶像相片10张，照片为特意为游戏版摄制，不过具体获得的是谁的照片要看RP，因为是从149人中随机封入的。


▲限定版全内容一览，果然超豪华。

海贼王 冒险黎明



▲同捆版包装上印有路飞和红发香克斯的图案。

日本国民漫画《海贼王》在任系掌机上推出过不少作品，而在PSP上却一直没有动作，不过所幸的是对于PSP玩家来说的一大遗憾终于在PSP的末期得以填补，而且游戏类型更是耐玩的RPG。鉴于原作的巨大号召力，这款将于年底推出的PSP原创《海贼王》新作将同时推出PSP-3000型主机同捆版。

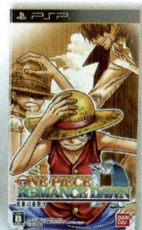
这款主机同捆版名叫“草帽海贼团一伙”特别版，而主机的设计也的确反映了这个主题。同捆版中的PSP-3000型主机以黑色为基调，在主机背面印有草帽海贼团同伴们的标志，而标志的底层则是表现了《海贼王》壮大冒险的海图为背景。在主机的正面右下角，印刷的则是人见人爱的乔巴。

这款限定版主机售价为19780日元（约合人民币1520日元），将于今年12月20日限量推出。购买该版本的玩家不仅可以和购买了普通版的玩家一样获得9种PSP主机专用主题（以草帽海贼团一伙通缉令的形式呈现）的下载码，还可以在此基础上再额外获得一个原创主题的下载码。


▶限定主机背面图案，你能认出这些标志代表的是哪个角色吗？


▶主机正面，亮点在右下角。



▲限定主机完整内容一览，没有附赠一些限定周边多多少少有些遗憾。

笨蛋、测验、召唤兽 携带版



▶收纳包的两面，分别采用了角色原案叶贺唯专门绘制的全新插图，以及由大岛美和绘制的游戏封面图案。



▲可以用来擦拭液晶屏等设备的多用擦拭布。



▶手机挂饰，款式多达9种。

又是一款根据人气轻小说改编而来的游戏作品，类型为AVG+TAB，除去全程语音的AVG部分，主要玩法便是类似于《大富翁》的桌面游戏，看起来倒是有一定新意。

游戏毫无意外地将推出限定版，收录内容为实用派，其中包含的物品均为以游戏为主题的周边。售价8190日元（约合人民币630元）的限定版中一共包含三种物品，首先是原作所在舞台文月学园的双面印刷多用收纳包，该收纳包以半硬材质制作，可以用来收纳掌机等物品。第二是手机挂绳，以试召战争的9位重要角色为主题，故挂坠有9种款式，玩家可以将它们自由搭配，组合成非常花哨的手机挂饰。第三是擦拭布，表面印有召唤兽们的可爱Q版形象。

我们还未知道那天看到的花朵的名字

原创动画《我们还未知道那天看到的花朵的名字》（以下简称《未闻花名》）虽然只有短短11集，但其带给粉丝们的感动却依然没有消退，不仅在8月份推出了PSP版同名游戏，其电影版也将于明年夏季公映。游戏版为动画版剧情为基础，并添加了新的剧情，而原作中感动万千玩家、翻唱自Zone的成名曲《Secret Base》也顺理成章地收录入游戏中，再度戳中玩家们的泪点。

游戏的限定版售价高达10290日元（约合人民币790元），其中包含5大豪华赠品，分别为特制铁皮盒一个、Drama CD《咖喱人芽衣子》一张、Drama CD台本一册、等身大布制海报两张（分别以本间芽衣子和安城鸣子为主题），可以说是集收藏性与观赏性于一体。



▲限定版所有收录物品一览。



▲限定版包装盒用图，非常清新漂亮。

刀剑神域 无限之刻



▲限定版收录内容一览。

最近非常热门的轻小说《刀剑神域》在动画版热播之后，也加速了游戏化的脚步，而平台则非常稳妥地选择了PSP，因为尽管目前PSP已经临近终年，但毕竟在这个平台上已经有太多太多动漫改编游戏产品的成功先例。全名为《刀剑神域 无限之刻》的PSP版将于明年3月14日发售，游戏版采用的是与原作不同的原创剧情，故事从浮游城艾恩葛朗特的第75层开始，与同伴们携手突破100层便是游戏的目的，当然这个剧情是由原作者川原砾所总监修，男女主角桐人、亚丝娜等玩家们熟悉的角色也会在游戏中悉数登场。

厂商在宣布游戏发售日的同时，也公布了游戏初回版的售价与具体收录内容。这个限定版售价为9980日元（约合人民币785元），除了包括完整版游戏一张之外，还包括收录了游戏版特别内容的DVD两张、游戏OST一张、特别小册子一本，以及PSP用游戏主题下载编码一个，而限定版的特别包装盒，也将由原作的插画师abec亲手绘制。厂商率先透露了特别内容DVD中收录内容的细节，其中“和亚丝娜在艾恩葛朗特约会篇”中，玩家可化身主角桐人和亚丝娜一起做任务、甚至约会，而DVD中的亚丝娜采用了高精度建模，比游戏中更加细致动人。此外，对原作和游戏版剧情进行衔接补完的剧情也将以影像的形式收录于DVD中。我们不难发现这个限定版中所附赠物品的内容都很实在，相信对于粉丝来说是值得永久保存的珍贵资料。

光明之舟

尽管自从“《光明》系列”遇上Tony之后，就已经不再是老玩家所认知的那个“《光明》系列”，但是众多新进玩家的导入已经足够让这个系列存活下去，并且让它过得颇为滋润。将于明年2月28日发售的《光明之舟》已经是系列在PSP上的第三款原创作品了，依然延续之前“知名声优阵容+Tony”的路线，目标群非常有针对性，相信在销量方面也会和前两作持平。

前作《光明之刃》曾经在EnterBrain的官方购物网站ebten上小范围发售限定版，不过这次的《光明之舟》目前还没有发售限定版的消息，但其预约特典却依然保持了前作的豪华度。凡是预约本作的玩家，将可以获得名为“天使Fan Disc”的综合光盘套装作为赠品。该光盘套装中收录的内容非常丰富，包括原创Drama、可以获得追加客串角色的下载码、完全OST集、角色歌集、角色设定资料小册子、桌游《胜者之光》特制促销卡、数字内容集锦等7大精彩内容。其中收入的原创Drama时长约45分钟，是游戏的番外篇，由游戏声优神谷浩史、桑岛法子等知名声优倾情演出，而数字内容集锦中则包含了特典语音、壁纸、图标等等，单独拿出来看也是含金量十足。



▶特典封面是本作中的女主角，被人称为『天使』的可爱少女。注意这个特典数量是有限的，先到先得哦。

《加速世界》系列

在《刀剑神域》推出游戏之前，原作者川原砾的另外一部人气轻小说《加速世界》已经先被搬上了游戏舞台。《加速世界》的游戏版分为两部，第一部为已经于今年9月份推出的《加速世界 银翼觉醒》，另外一部则是将于明年1月底推出的《加速世界 加速顶点》。这上下两部均为PSP和PS3跨平台推出，而且均在发售普通版的同时推出了限定版。

两作的限定版构成物品很相似，均为正式版UMD、设定集/小册子、原创OVA这样的配置，售价也都是9430日元（约合人民币720元）。值得一提的是两作中的OVA都是由Sunrise精心制作，都是只有在限定版中才能看到的珍贵影像，《银翼觉醒》中收录的是第一部“残响”，《加速顶点》中收录的则是第二部“温泉”。PSP版中的OVA为DVD媒体，而PS3版中的则是以蓝光为媒体，虽然价格要稍贵一些，不过画质更精细，所以相信区区一千日元的差价对于核心粉丝来说根本算不上什么。



▶限定版中附带的原创OVA第二部主题为『温泉』，自然就少不了『杀必死』的画面。



▲《加速顶点》限定版收录内容一览。



▲《银翼觉醒》限定版收录内容总览。

魔法与科学的群奏活剧

大名鼎鼎的轻小说《魔法禁书目录》又要在PSP上推出新作了，这款《魔法与科学的群奏活剧》是一部外传，讲述的是发生在将于明年春季上映的剧场版之前的故事。游戏的豪华限定版将与普通版一起于明年2月21日发售，售价为9980日元（约合人民币760元）。

限定版中除了游戏完整版UMD之外，还包括了4个Q版迷你手办，并且还附带了装饰这4个手办的背景用底座。再加上限定版特别绘制的收纳包装盒，真是让人爱不释手。



▶限定版包装图。



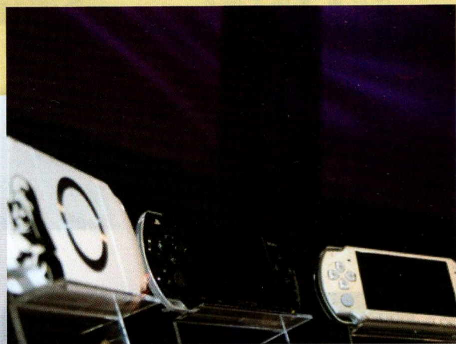
▶加上背景底座后的效果图。



▶4个迷你手办的角色从左到右分别为茵蒂克丝、御版美琴，以及游戏版本作的两位原创角色舞蕾娅帕蒂和柊元响季，每个手办高度约为6.5厘米。

先买后破再上手 从无到有一条龙

——PSP导购破解终极指南



PSV发售至今已经一年有余，其配备的超大触摸屏幕已经成为了新时代数码产品设计的标杆。不过当我们回顾8年前的PSP时，会不会忽然发现正是它的出现才带动了现在大屏幕的设计趋势，索尼的先知先觉让玩家提前体验了大屏幕的魅力，这也是PSP能风靡国内的原因之一。而时过境迁，PSP现在已经成了昨日黄花，PSV接过了索尼移动娱乐的掌门旗帜，但不可否认的是PSP依然老而弥坚，那些经典的游戏和成熟的破解都是它能继续屹立在游戏市场的法宝，或许你现在还想用PSP重温一些难忘的回忆，那么为什么不买一台PSP收藏呢，相信它一定可以给你带来当年触动心灵的那种别样感觉。

文 月下雪影

三大抉择

抉择之一 PSV还是PSP?

虽然很多人喜欢怀旧，但是每个人又都有追新的心态，所以在买PSP之前，你的心里肯定还会有些打鼓：PSV都已经出这么久了，PSP真的还有买的必要么，何况PSV现在已经有自制系统了，可以玩到PSP上的经典游戏和自制软件，那么到底还有什么剩余价值呢？这里首先必须要说的是，实际上PSV虽然已经有自制系统可以使用，但90%以上的玩家还是很难享受到的，原因无非于三点：

1.漏洞游戏存在期过短：实际上PSV每次的破解流程是这样的：Hacker公布存在漏洞的游戏→放出针对此游戏的刷机包→索尼对将漏洞游戏下架→封堵好漏洞后上架。而一般在Hacker放出刷机包到索尼将漏洞游戏下架这个时间段只有不到24小时的时间，而且国内玩家因为时差的关系，基本上很难赶上漏洞游戏的公布时间，所以大部分情况下都是我们一觉睡醒，索尼和Hacker之间的较量已经结束，想要刷上自制系统是非常难的。

2.获取漏洞游戏门槛高：如果你幸运的赶上了放出漏洞游戏刷机包的时刻，你还必须有充足的准备才可。首先是必须拥有一张双币信用卡，因为存在于PSN上的游戏只有通过支持外汇的信用卡才能购买到。其次是网速一定要过关，当然很多大城市已经改成光纤接入问题应该不大，但普通的二线城市可能还会因为网速问题苦恼，尤其是面对美服或是日服上的PSN游戏，有的时候你还在下载过程中游戏就被下架了，这时你只能等没有漏洞的游戏上架后才能继续下载，而没有漏洞的游戏显然就没有存在的意义了。这两点问题无疑对刷上自制系统是很大的阻碍。

3.索尼的不断系统升级：当然，肯定还是会有很多玩家成功刷上自制系统的，但面对索尼的不断升级，能不能坚守低版本系统不去升级也是很大的问题，因为索尼除了对漏洞游戏进行修补之外，也会在新系统中对固件本身存在的漏洞进行改进，这样一来很可能使为了破解购买的游戏浪费掉，但如果你不进行升级，那么PSV的功能也将受到很大的局限，甚至连新游戏都没法玩，单单为了一个PSP自制系统，让PSV付出这样的代价，又是否值得呢？

因此，大部分玩家在购买到PSV之后是不会考虑破解的，甚至也可以说，考虑过破解，但条件不允许PSV破解。所以如果你真的想要怀旧，PSP是当前唯一的选择，更何况现在的PSP的优点十足：

1.海量经典的各种游戏：上千款经典的PSP游戏，从《战神》到《怪物猎人》，从《最终幻想》到《潜龙谍影》，都是PSV所没有。

2.成熟完美的自制系统：最新的6.20/6.35/6.39/6.60 PRO-C系统完美通吃任何游戏，你可以尽情享受丰富的游戏资源。

3.不同种类的自制软件：模拟器、电子书、金手指等等可以在更好的让你享受游戏的同时体验到游戏以外的一些乐趣。

4.依旧强大的媒体功能：虽然PSP屏幕分辨率已经淡出主流，但4.3寸的大屏幕仍然可以保证出色的影音效果，现在用PSP看电影听音乐丝毫不落伍。

所以，现在如果想要怀旧，我们还有其他的选择么？



抉择之二 全新主机还是二手主机？

毫无疑问，PSP发售了那么长时间，市场上早已经充斥着二手机甚至是翻新机，那么我们现在购买主机，是应该避开这些机器还是可以加以考虑呢？这里我们给出的答案是量力而为。毕竟二手机相比于全新机要便宜很多，而且如果你能现场把关的话，机器的质量应该也不会太差，但注意我们说的是二手机，一般多是玩家自己出售同城交易的那种，翻新机我们是并不推荐的。当然，如果你不在乎这几百块钱的开支或者是买来主机进行收藏的话，我们还是更建议选择全新主机，毕竟全新主机的各方面都有所保证。至于如何分别出哪些才是全新主机，下面我们会特别提到。

抉择之三 PSP-3000、PSP go还是PSP-E1000?

现在市场上可以买到的主流PSP机种主要有三种，一是PSP-3000、二是PSP go，三是今年刚刚发售的PSP-E1000，我们先来分别聊聊这三种PSP机型吧。

首先是PSP-3000，PSP-3000无疑是PSP家族最成熟的机型，色彩靓丽的屏幕，符合人体工力学的操作设计，使其游戏手感最为出色，而且可更换电池的设计也可以保证主机较长的游戏时间，因此，PSP-3000在功能上是PSP家族里最齐全的，但是PSP-3000的翻新机很多，要占到市场的80%左右，不过还是可以买到全新主机的。

其次是PSP go，PSP go采用滑盖式设计，手感上要逊于PSP-3000，但其外观更加小巧时尚，便于携带，而且内置存储也不用购买记忆棒，但因为没有UMD舱，也不能使用购买的正版游戏。现在已经停产许久，因此PSP go目前的货源均以翻新机为主，购买前要做好心理准备。

最后是PSP-E1000，对于这款新机，可能很多玩家还不太了解，实际上它应该算是PSP-3000的阉割改良版，阉割之处在于机器只有单声道一个音响，且没有重要的Wi-Fi模块，改良之处是在于采用的磨砂机壳，手感比较出色。PSP-E1000比起前两种主机，货源非常之少，但基本没有翻新机，不过价格并没有国外那么有优势，这是它的一个弊病。

对于这三种主机，最为推荐的肯定是PSP-3000，虽然翻新机较多，但依然还是可以买到全新主机，而且主机的功能最全，非常适合日常使用和收藏。PSP-E1000因为则有所阉割，尤其是没有Wi-Fi模块不支持联机对战，所以估计很难吸引到玩家，而且价格没有优势，因此只推荐给对翻新机有洁癖的玩家。PSP go则主打的是内置16GB闪存，可以不需额外购买记忆棒，没有机器以外开销，但屏幕变小，且滑盖游戏手感不佳，适合追求娱乐大于游戏的玩家。因此平衡考虑，PSP-3000肯定是比较“完美”的选择。



▲阉割了部分功能的PSP-E1000并不适合收藏娱乐。

八项注意

注意之一 配件要齐全

选好主机后开始购买主机，我们首先要注意的一点是主机包装内的所有配件必须齐全，这是一台机器保证质量的首要前提。

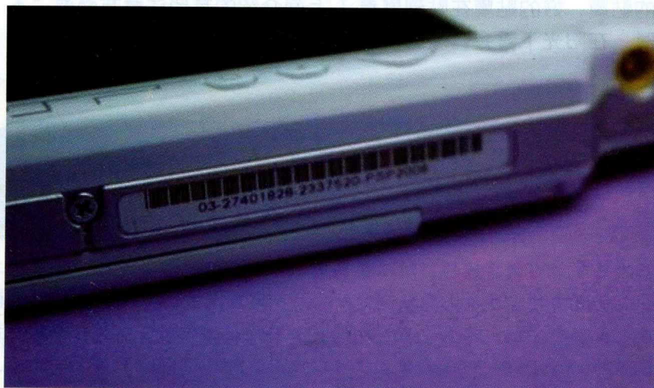
PSP-3000的包装内包括：PSP-3000主机×1、电池×1、电源适配器（以及电源线）×1、相关说明书及保修注意等小册子。

PSP go的包装内含有：PSP go主机×1、电源适配器×1、USB连接线×1、说明书等印刷品及配套软件DVD光盘。

PSP-E1000的包装里面有：PSP-E1000主机×1、电源适配器×1、USB连接线×1、相关说明书及保修注意等小册子。、

注意之二 PSP-3000要港版

诚然现在PSP市场充斥着各类版本的主机，但如果你想要一台全新主机，尤其是PSP-3000，那么港版是必要的前提条件。PSP-E1000因为发售地局限，现在只有欧版，而PSP go本身就全是翻新机，所以市场以美版居多。这里提到的港版主机，只是单指PSP-3000。那么如何才能分别出机器的地区版本呢？你直接查看机盒或者是机器底部下面的条形码编号就行了，PSP300x的最后以为代表机器产地，代表香港地区的数字是6，所以实际上购买的PSP-3000序列号应该是PSP3006。其余的数字0代表日本、1代表北美、3代表英国、4代表除英国以外的欧洲国家、5代表韩国。需要说的是在PSP-3000里面，PSP3005是翻新机的主要编号。



▲PSP300x末尾的数字代表主机的不同区域版本。

注意之三 按键、接口要有光泽

当然，即便是港版主机，同样还是存在大量翻新机的，这就需要我们在购买时必须火眼金睛地观察主机的各个方面，这里面首当其冲的无疑是按键和接口，这两个地方要保证有光泽，按键要有塑料光泽，不能有划痕，接口要有金属光泽，不能有灰尘氧化。这两个问题在翻新中很多商家会忽略掉，或者是清理得不仔细露出马脚，所以以买机器得时候一定要仔细查看。不过通常来说，主机在翻新过程中按键有95%的可能性是要被换掉的，所以玩家应该主要以检查接口的金属光泽为准。



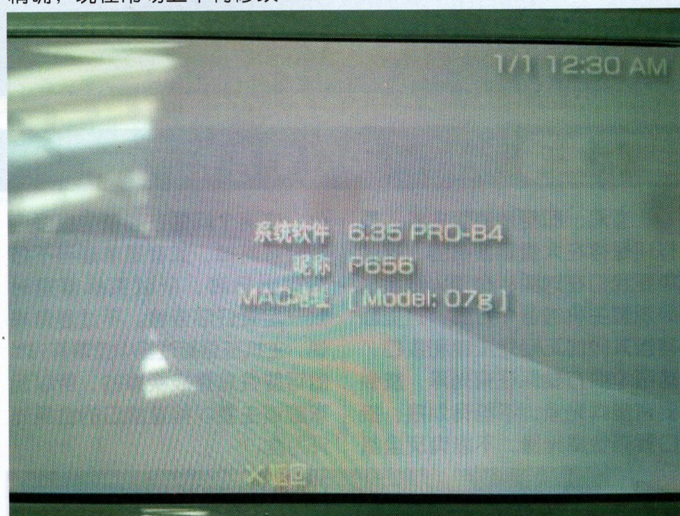
■实际上电源接口也是判断机器是否为翻新的重要标志之一。

注意之四 外壳要平滑

除了检查接口之外，查看机身外壳也是鉴别主机的是否为翻新的主要地方之一。在外壳上，商家一般100%会进行替换的，但替换的外壳质量良莠不齐，其中大部分都是做工比较差的外壳，你可以用手摸一摸主机的外壳，如果是组装外壳，一般机器边缘多有毛刺，只要环顾摸一圈主机的接缝地方，感觉到有一丝丝毛躁，那么就肯定原装外壳了，机器的质量也不用多说了吧。另外你也可以借着灯光下看一看机器外壳的表面是够光滑没有粗糙或者不平的问题，一旦发现铸模存在扭曲，那也基本不是原装外壳了。不过现在也有很多商家开始用原装外壳进行翻新，遇到这样的外壳只能是以接口为硬件上最主要的判断依据了。

注意之五 PSP-3000主板要09G

面对翻新猖獗的PSP-3000，在检查接口光泽和外壳平滑以外，查看主板型号也是分辨机器是否为全新的方法之一，一般现在还在生产的PSP-3000主板型号均是09G，而04G、05G、06G主板通常都是几年前生产的主机，遇到这种型号必然是翻新机无疑。查看主机的主板型号可以在设定→主机设定→主机信息里看到，最下面的MAC地址中Model一项就是机器主板的型号，只要上面标注的是Model：09G多半就没有问题，之所以说是多半，是因为这种鉴别主板信息的方法不是100%精确，现在市场上早有修改MAC主板信息的软件，很多商家也通过于此修改机器的MAC信息，所以在此之外，我们更推荐使用自制软件PSP Module Checker来检查，软件现在的最新版本是3.5，你可以直接下载，然后将其解压放到事先购买的记忆棒GAME目录里，然后在PSP主机上运行就能直接查看主板的详细信息了，要是确定是09G没错，那么机器至少可以保证是两年之内的，因为09G的原生系统是6.30，而6.30系统发布至今已经将近2年了，遇到09G主板的机器起码要比更多年前的版本要好得多。



▲MAC地址一栏可以清晰地看到主机的主板型号。

注意之六 主机要完美屏

在翻新之外，机器的屏幕也一定要保证完美，毕竟PSP生产的时间已经超过8年，屏幕的制作工艺比起以往早已突飞猛进，坏点率下降到万分之一以下是很正常的，换句话说，现在的新机器已经不应该有坏点了，所以我们选择机器一定要挑选完美屏幕，不能存在任何坏点或是亮点。现在如果有坏点的话，那多半有可能是翻新PSP在长时间工作后产生的坏点，这样的机器质量是非常没有保证的了。检查的方法无非还是以前的方式，准备一枚记忆棒，将纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿这五种颜色的JPG图片拷贝到PICTURE目录下，然后你就可以直接在PSP主机的照片选项中查看这些图片了，因为PSP的子像素点很大，如果你经历过视网膜屏幕的洗礼，相信找出坏点应该并不困难。如果是PSP go主机，你没有M2存储卡的话，检查主机只能靠机器自带的功能来完成了，先是在开机过程中，利用开机时屏幕的全黑显示查找屏幕上有没有非黑色的坏点，开机后再到系统中选择网络浏览器，按×键进入网页浏览，这时你就可以在纯白界面下寻找黑色的坏点了，通过纯白和纯黑可以鉴别出大部分的坏点，只要你的眼睛好使就行。

注意之七 电池要印刷清晰

在主机之外，电池是商家们最喜欢动手脚的地方之一，因此购买主机时检查电池也是非常重要的。原装电池比起组装电池的差别主要在于印刷清晰，无论是电池后面的贴纸还是正面的凹印都非常清晰，尤其是二维码部分，组装电池很难用手机扫描出来，而原装电池就没有任何问题，如果有条件的话，不妨用智能手机扫一下，清晰到可以扫描出来的二维码就是原装电池了。此外原装电池的电池两侧有四个凸点，用眼睛可以看到，而且电池的+-极标志清晰平滑，组装电池制造的就没有那么标准了。



▲可以被识别出的清晰二维码通常表示电池的质量比较可靠。

注意之八 贴膜要透亮

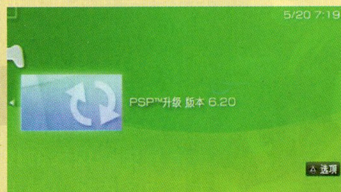
最后，屏幕贴膜也是商家最赚钱的配件之一，一般通常来说，组装的贴膜价格都在10元左右，但效果通常不是太理想，所以如果条件允许，建议买质量更好的贴膜，好的贴膜在贴到屏幕上时，在阳光下看会有淡蓝色或淡紫色的光芒，这是AR防反射层的效果，AR防反射层可以减轻屏幕反光的问题，有利于在户外进行游戏，当然如果没有AR防反射层也并没有问题，毕竟贴膜比起上面介绍的其他注意方面要“不重要”许多（^_^）。

四样破解

现在买好了主机商家一般都会帮你装好自制系统，但也有一些商家只出售裸机而没有安装自制系统的，所以机器买回来后我们还需要进行一些破解工作，当然标题里面说的四样破解并不代表是四种破解方式，而是指6.20、6.35、6.39和6.60这四种官方系统现在都可以破解刷写自制系统，而且它们之间相互有一些区别。6.20是目前最为完善的破解系统，可以刷写固化补丁保证主机开机后也是自制系统，不需要重复刷写，重要的是固化补丁支持任何PSP主板，只要机器能成功降级到6.20即可。其次的6.39和6.60，它们也有固化补丁，但只有PSP1000和PSP-2000 v2版主机可以使用，PSP-2000 v3、PSP-3000、PSP go、PSP-E1000均不可操作。6.35自制系统不带固化补丁，每次开机都必须刷机操作才可以。

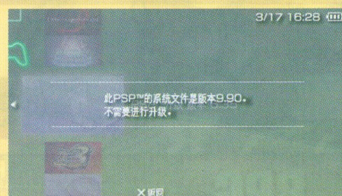
官方系统升级

刷写自制系统的前提都是先要保证是相对应的官方系统，这里面我们以升级6.20系统为基础，介绍如何升级。PSP-E1000用户可以略过此段，因为主机本身就已经自带最新系统了。



1.首先在光盘中找到相应的官方系统，每个机型官方系统有不同的对应，PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000用户在官方系统文件夹下找到“PSP 6.20.rar”，将其解压并拷贝到记忆棒根目录覆盖同名文件夹即可。PSP go用户则解压官方系统文件夹下的“PSPgo 6.20.rar”到记忆棒根目录覆盖同名文件。之后在PSP主机上找到相对应的升级程序并按照提示操作即可完成升级。

2.如果你的机器并不是新买的，而是较老的机器，在升级时遇到了此PSP的系统文件是版本9.90。不需要进行升级”的提示，多半是因为机器本身已经是自制系统，且刷过5.50的普罗米修斯版，那么你现在需要在自制系统下按SELECT键调出VSH菜单，然后将第三项“USB DEVICE”改为“Flash 0”，接着把主机连接至电脑打开Flash0下的\vsh\etc文件夹，在里面找到version.txt，双击打开在第一行找到“release:9.90:”，将其改成“release:6.20:”后保存退出。接下来断开USB连接，按SELECT键调出VSH菜单把“USB DEVICE”改回到“Memory Stick”，再进行升级就可以了。



官方系统降级

刚刚说完系统升级为何又谈到系统降级了？估计不少人会有疑问，其实系统降级的最主要目的就是为了使用6.20自制固件，任何主板的任何主机都可以使用固化补丁，做到开机就是自制系统的便利性。当然PSP-E1000用户依然不在这次教程范围内，请PSP-E1000用户切莫尝试降级操作。

1.先从光盘中找到6.xx Do.wngrader.rar，将其解压后直接复制到记忆棒的根目录，然后再从官方系统文件夹中找到与主机版本相对应的6.20官方系统，同样复制到记忆棒的根目录，现在点击6.xx downgrader，程序会先进行检测，稍微等待一下，程序就会出现是选择继续降级还是直接退出的选项。因为我们是降级操作，所以按×键选择继续，之后程序会再次提示一遍，依然按下×键，这时主机会黑屏，然后便会出现6.20官方系统的升级界面，实际上在这里是用来降级操作的。按照提示刷写固件即可，注意刷写过程中保证电量的充足，6.20系统安装完成之后按○键重启，开机后会看到蓝色的工厂程序界面，再次按○键机器便会进去系统，这时你可以到设定→系统设定→系统信息里面查看系统版本是不是6.20了，如果是的话表示降级成功，如果不是的话表明系统固件放错了，请删除固件重新放入6.20官方固件。因为刷写失败的话，机器会直接变砖（^_^），所以降级操作请谨慎考虑，如果在6.xx downgrader程序中不想继续降级，只需要按R键便可退出降级程序，需要说明的是降级不会给主机带来任何的伤害，请放心降级。



刷写不同版本的自制系统

名称	大小	压缩后大小	类型	修改时间	CRC32
..			文件夹		
PSP			文件夹	2012/6/8 19:40	
seplugins			文件夹	2012/6/8 19:40	

1.当你拥有一个纯净的6.20/6.35/6.39/6.60官方系统之后，便可以刷写自制固件了，目前最完善的自制固件是国内知名玩家忠贞炙烈之炎制作的PRO-C系列，同时这也是PSP自制固件的最后一个版本，我们先要感谢忠贞炙烈之炎对此做出的努力和贡献。自制固件在光盘中有所提供，找到和主机系统版本相对应的固件压缩包后直接解压拷贝到记忆棒根目录即可。

2.现在，回到PSP主机上，打开游戏→Memory Stick可以看到三个和PRO系统有关的文件。标注“Pro Update”的是自制系统安装文件，点击进入，按×键即会开始安装，之后主机便会自动重启，重启后在“设定”→“主机设定”→“主机信息”里看到系统6.20/6.35/6.39/6.60 PRO-C表示刷写成功。如果想要卸载自制系统，同样要进入“Pro Update”程序，按△键即可，L键则是重新安装一次系统，R键是退出“Pro Update”程序。



3.对于刷写6.20 PRO-C的玩家，你会在Memory Stick中看到620PRO Permanent这个程序，它就是6.20自制系统固化补丁，使用它可以保证机器在关机后开机也是6.20 PRO-C自制系统，而不用重新刷机。安装的方法很简单，进入程序后按×键就行，不想安装可以按R键退出。对于刷写6.39/6.60 PRO-C，且是PSP1000、PSP-2000 v2主机的玩家，可以使用CIPL Flasher对6.39/6.60 PRO-C进行固化操作，切记PSP-2000 v3、PSP-3000、PSP go的玩家，千万不要使用这个固化补丁，否则主机会变成板砖，无法开机，而且没有补救措施。安装方法同样是进入程序后按×键，退出的话按R键。在安装好固化补丁后，按住R键开机即可进入恢复菜单，按住select键开机可以进入相应的官方系统而不是自制系统，如果发现固化补丁出现问题，你可以尝试在开机前按住start+select+○+×键来卸载固化补丁。另外，6.35/6.39/6.60 PRO-C的无法使用固化补丁的玩家，也不必苦恼，开机后虽然是官方系统，但你只要在游戏→Memory Stick里选择一下FastRecovery就能再次变成自制系统了，也不是很麻烦，要想进恢复模式的话，按SELECT键调出VSH菜单，选择“RECOVERY MENU”就行了。

4.在刷写好自制系统后，不需要固化补丁的玩家把记忆棒/PSP/GAME中的620PRO_Permanent或是CIPL_Flasher文件夹删除，以免发生误操作导致主机变砖。使用了固化补丁，不要随意进入“Pro Update”卸载自制系统，即便想卸载也要先卸载固化补丁再卸载自制系统，以免发生错误。

```
6.20 TN-D HEN Permanent patch by virtuousflame
Initializing flash rw...
Are you going to uninstall the patch?
X - Yes, O - No
```

套装推荐

\	品牌/型号	价格
主机	PSP-3000（6.60系统，钢琴黑）	950元
记忆卡	16GB极速HX组棒	108元
贴膜	PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
保护包	北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
总计	1126元	

主机及主要周边参考价格：	
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	950元
PSP-E1000主机（6.60系统，哑光黑）	900元
PSP go（6.60系统，钢琴黑）	1000元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

本文价格更新截止至2012年12月2日，各地行情不一，仅供参考。

```
6.20 PRO Permanent Patch By Coldbird & Virtuous Flame
BY RUNNING THIS APPLICATION YOU ACCEPT ALL THE RISK INVOLVED.

Are you going to install the patch?
X - Yes, O - No
The original vshmain.prx has been saved as ms0:/vshorig.prx
Please keep it in a safe place
Are you going to have a test run on fake vshmain? [STRONGLY RECOMMENDED]
If it failed you should stop installing and report it back.
X - Yes, O - No
```

被重新谱写

PSP平台的《Fate/新章 CCC》还有不到三个月就要发售了。本作保留了前作的基本背景设定，而以电脑错误为名，为原本已经落下帷幕的灵子圣杯战争再添一笔异史。现代的校舍变为了古风，御主们穿着古老的校服，从者的着装也焕然一新。是应该抢先脱出这个世界，还是不顾周遭的变化继续进行圣杯战争？与前作大相径庭的剧情在等着我们。

文 白菜

Fate EXTRA CCC

RPG 角色扮演	Fate/新章 CCC フェイト/エクストラ CCC		
Marvelous AQL	预定2013年2月21日	日版	1人
6279日元	对应周边未定	推荐玩家年龄：未定	

集结在月海原学园的魔术师

原本由月面上的灵子电脑所支配的全新圣杯战争，却因为灵子电脑的不明错误，舞台与故事都大幅度偏离了历史的轨迹。在这个变异的世界中，原本相互敌对的御主们又将构筑怎样的关系呢？

关键词

《Fate》

2004年，PC平台推出了大受欢迎的奇幻恋爱文字冒险AVG《Fate/stay night》。在那之后，相关动画与剧场版等周边衍生也都获得了好评。

从者（Servant）

听命于被称为御主（Master）的魔术师进行战斗，都是来自古今东西的英灵。

圣杯战争

围绕着能够实现持有者愿望的“圣杯”，而展开的杀戮争夺战。

前作大家熟悉的角色身着新装登场！

主人公与前作一样，是在电脑世界战斗的魔术师，也是从者的御主。玩家可以自由选择性别和名字，不会对能力及故事发展产生影响。



▼Archer与主人公的对话场景。根据主人公的性别选择，从者的台词也会有微妙的变化。





的圣杯战争，即将开幕！



雷奥

声优：朴璐美

前作中身为管理世界的哈维财阀少主登场，拥有绝对的威压感与不败的自信。本作中他为了离开这个扭曲的世界而在策划着什么。



▲在这个扭曲了法则的疯狂世界中，雷奥向主人公提出协力合作。参与他的计划，就能离开这个世界吗？

策划着逃离计划的雷奥 他的计划核心会是什么？



▲正在集结优秀人才的雷奥，想要让主人公成为他的同伴。看他自信满满的表情，似乎已经了解到这个世界的秘密了？

▼主人公与从者来到月海原学园的学生会办公室前。雷奥就是以这里为据点，开始进展他的逃离计划。





间桐慎二

声优：神谷浩史

前作中身为亚洲首屈一指的黑客登场，真身是年仅8岁的少年。在本作中似乎仍然是强大的黑客。



◀从间桐慎二的言辞中推断，本作中的所有登场角色似乎都是突然之间不明所以地来到了这个校舍中。至于个中原因，就连身为强大黑客的他也无从得知。

▼雷奥在集结学园中的优秀人才，组建“学生会”，以脱离这个世界。而心高气傲的间桐慎二拒绝参加学生会，不过他也暂时没有离开这个世界的可行方案。

究竟有没有离开这个变异世界的方法呢？



拒绝加入学生会！



远坂凛

声优：植田佳奈

在前作中以魔术师（电子黑客）的身分登场，并与雷奥所属的哈维财阀敌对。本作中的她会参与雷奥的逃离计划吗？



拉尼

声优：真田麻美

在前作中以『阿特拉斯院』的使者身分参战。本作中又会与故事产生怎样的瓜葛呢？

熟悉的角色们登场！

▶远坂凛与拉尼，前作的两大女主角都出现在新的月海原学园中。



新的魔术师！？



▲从早到晚都在网上冲浪的智名子。即使在世界产生异变之后，也待在房间中不去直面现实。

雁桐智名子

声优：悠木碧

本作原创角色。网络中毒者。虽然拥有御主的资格，但其能力仍然是谜。与主人公一行同样被卷入异变事件中。

引领从者踏上战斗舞台！

可选用从者

为了解明世界变异之谜，身为御主的主人公要带领着被称为“从者”的搭档一起行动。除了前作已经登场的Saber、Archer和Caster以外，本作中追加了全新的可选用从者吉尔伽美什。故事一开始就能从这4名从者中选择自己的搭档。带上适合自己战斗风格的从者，开始冒险吧。



▲小狐狸Caster的服饰风格从前作的和风变为洋风，这种巨大的反差也是圣杯战争的变动而造成的。



Caster

声优：斋藤千和

不擅长应付近身战，但魔术能力非常优秀，隶属阶职为“魔术师”。拥有精明头脑的毒舌从者。



▲正在提醒主人公注意异世界环境的Saber。她的新装怎么看都是婚礼服。



Saber

声优：丹下樱

虽然外表娇小，却隶属最优秀的阶职“剑士”，是拥有强大力量的从者。





▲从阶职上来说擅长远程战，但Archer精湛的双刀技艺令他在近身战中也不落下风。

Archer

声优：诹访部顺一

隶属阶职为“弓箭手”，擅长用弓，但也能以刀剑熟练应付近身战斗。



可以选择的4名从者



▲▶从者的选择画面。本作中新加入的吉尔伽美什也是一开始就可以选择。





▲自称英雄王的吉尔伽美什。他究竟会以怎样的形式与故事关联起来呢？

身裹黄金之铠的英雄之王！



▲主人公与吉尔伽美什在一起。到底在与谁对战呢？

吉尔伽美什

声优：关智一

本作新登场的从者，隶属阶职暂时不明，其实力与秉性都还笼罩在谜团中。

是敌是友!?新的从者登场!

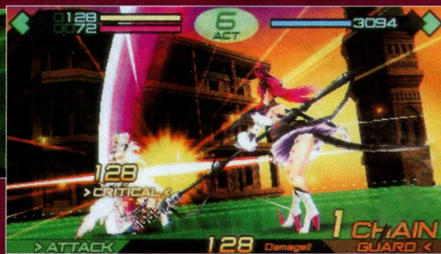
操纵火炎守护御主!

◀迦尔纳的话语正直不含虚伪，总是冷酷地指出真相。

迦尔纳 声优：游佐浩二

服从井守护着智名子的从者。在战场上操控着火炎。从他那压倒性的存在感来看，似乎是最上级的英灵。隶属阶职不明。





Lancer 声优：大久保琉美

自称Lancer的神秘从者。在樱迷宫的深处等待着主人公，似乎与远坂凛有着一定的关系性……隶属阶职为“枪兵”。

与神秘从者的战斗无可避免?



▲▶在迷宫中挡在主人公前路上的Lancer。似乎是受了远坂凛的命令而来。

以长枪的物理攻击袭向Saber!

▲▶Lancer人如其名，擅长使用长枪进行物理攻击。而且还拥有各种技能。

掌握故事关键之人



▲神秘少女支配着本作的冒险舞台“樱迷宫”。是故事的关键人物。

??? 声优：下屋则子

与前作登场的，由圣杯创造出的“电脑假象世界”管理用AI间桐樱相貌非常相似的神秘少女。本作的故事将以她为中心进行展开。她究竟是御主，还是从者?或者说是另外一种存在?



◀出现在樱的面前，并提出邪恶邀请。似乎就是这个事件扰乱了“圣杯战争”的历史，让其变质?

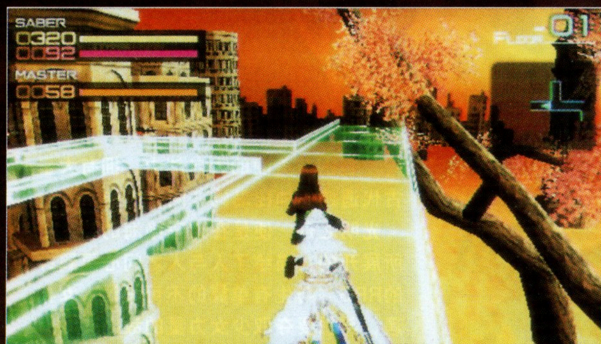
新的冒险舞台 樱迷宫究竟是?

本作的冒险舞台是被称为樱迷宫的不可思议空间。迷宫内部似乎分为各个阶层，其中有着樱花树与欧式建筑并立的场所，或是废墟一般的场景。而在深处，等待着主人公的竟然是远坂凛?

远坂凛阻挡前路



▲将主人公唤作“色鬼”的远坂凛。会与她的从者交战吗?



▲在夕阳照耀下，樱树并排在一起，充满优雅的气氛。

樱迷宫里到底有什么?



▲迷宫中为玩家准备了便于探索的Check Point。

▶迷宫内部还有囚禁着御主的拷问房间。



豪华特典同捆限定版封面插画公开

预定与通常版同时发售的“限定版Type-Moon 白色新娘套装”，是同捆了新娘Saber可动手办、美术设定集、角色单曲CD的完全数量限定版。现在大家看到的就是该版本的封面插画。出自角色原案武内先生笔下的作品。



OP动画收录决定!

本作决定收录OP动画。由制作了人气TV动画《魔法少女小圆》和《化物语》的动画制作公司Shaft担当打造。究竟会制作出怎样的动画，非常令人期待。

与『天使』度过的那些日子 将永远存留于我们心中

文 白菜

“《光明》系列”最新作公布，发售日确定为2013年2月28日。前作《光明之刃》的战斗系统大受好评，因此本作看起来也借鉴了类似的战斗系统，且加入了历代作品中的生活要素。女主角帕妮丝的独特系统也非常有趣，看来这又是一款值得期待之作。



RPG 角色扮演	光明之舟 シャイニング・アーク		
SEGA	预定2013年2月28日	日版	1人
6279日元	对应周边未定	推荐玩家年龄：未定	



シャイニング・アーク
Shining Ark™

包围在美丽的大自然中，拥有大量古代遗迹的神秘岛屿“阿鲁卡迪亚”。《光明之舟》便是在这座绝海的孤岛上所展开的，描绘了人与人之间心灵羁绊的RPG。与生有单翼的不可思议少女相遇，与想要夺取少女力量的敌人战斗。主人公弗利德将在PSP平台开启他的冒险之旅。



遗迹之祠

亚洋鲁村中的巨大古代遗迹。阿鲁卡迪亚整个岛屿上，有着无数这样的遗迹。这座岛上以前究竟有着怎样的文明呢？



海边的遗迹

可以称之为岛屿大门的，在入口海岸处的遗迹。遗迹的一部分被再利用为岛屿的港湾设施。

围绕着漂流至神秘岛屿的“单翼少女”展开的故事

绝海的孤岛“阿鲁卡迪亚”被包围在美丽的大自然中，各处都有着腐朽的古代遗迹。居住在村里的少年弗利德，某天在海边遇到了漂流至此的不可思议少女。少女的背上长有单只黑色的羽翼。《光明之舟》的故事便是从这个场景开始展开。

漂流至海岸的不可思议少女



▲村里的少年弗利德，在海岸发现了背上长着黑色羽翼的不可思议少女，并救助了她。



▲少女帕妮丝逐渐恢复了精神。然后变得一直黏在弗利德的身边。

与天使相遇的少年

弗利德（フリード）

声优：神谷浩史

『大家都称你为天使。我也是这样想的……从一开始遇见你的时候。』



在岛上担任相当于警卫队队长的职务。遇事深思熟虑，拥有能够平等对待并接受任何人的度量。是小时候漂流至岛上的孤儿，被村里经营着面包房的纱音一家养大。



精灵的面包房

在亚泽鲁村的尽头处，纱音一家经营着的面包房。村里有着精灵族、矮人族、兽人族等多种多样的种族生活在一起。

一起在岛上冒险



▲被弗利德救助的少女帕妮丝。自那以后，就一直黏着弗利德不肯离开。

▼虽然有人用奇异的眼神打量着羽翼少女，但由于弗利德不懈的努力，少女也逐渐为大家所接受。



单翼的天使

帕妮丝（パニス）



『我是「天使」？这样啊……比起这个，我的肚子饿了啦。』

声优：桑岛法子

漂流至岛上的少女，长有羽翼。其容姿被称赞为传说中出现的“天使”。就像小孩子一样天真纯洁，不明世事。非常亲近弗利德。她的歌声有着不可思议的力量。



维京洞窟

利用古代的坑道重建而成的海贼基地。究竟是怎样的海贼住在里面呢……

袭击村庄的异形巨像『堕天（ネフィリム）』







亚泽鲁村平日里会受到海贼的袭击，岛上也有土生土长的怪物，绝对说不上是安全的地方。然而自从帕妮丝来到岛上以后，夜晚偶尔会出现闪耀着红色光辉的月亮，神秘的异形巨像“堕天（ネフィリム）”也会出现。



▲与红色月亮同时出现的神秘巨大敌人。堕天袭击村庄的目的，究竟是什么？



▲在调查遗迹的过程中遭遇堕天。其特征是有着眼球外形，漂浮在空中的球体部件。

在某个遗迹中突然出现的另一种堕天。它操控着6个浮游部件袭击弗利德一行人。其目标莫非就是帕妮丝？

与同伴们的冒险就此启程！



『为了让村里人都能够安心出海打渔，我们必须要守护这个岛上的和平！』

孤岛的战士
迅牙
（ジンガ）
声优：稻田彻

非常理解弗利德，同时也深得同伴信赖的战士。作为人生的前辈引导着弗利德，就像他的哥哥一样。本行是渔师，一旦话题扯到渔业，态度与口吻就会变得非常热情。



『真是的，不是一直都在跟你说吗。烤出美味面包的诀窍，就是用心哦。』

精灵面包职人
纱音
（シャノン）
声优：相泽舞

在岛上深受好评的面包店看板娘。在弗利德还是婴儿时就像姐姐一般照料着他的精灵少女。虽然对任何人都很亲切，但有些爱管闲事，也很爱说教。一直在努力帮助大家的弗利德则是她的骄傲。



在岛上生活的日子



海贼巢穴

袭击亚泽鲁村的海贼就是从这里出发的。在海贼中，有将被称为“天使”的少女帕妮丝当作目标的人。

对所有事物都感兴趣的帕妮丝





▲▶可以与帕妮丝一起在村里散步，或是在村口钓鱼。享受日常生活也是本作的乐趣之一。

本作中除了冒险以外，还将在村子里度过大量的生活时间。可以在村里的菜园栽培农作物，在牧场收获蛋与牛奶，将其作为烤面包的材料。

行动顺序最为关键的动态指令式战斗

本作采用了4人组队的动态指令式战斗系统。消耗行动力进行移动、防御和冲刺，在攻击范围内捕捉到敌人后即可展开攻击。不断地确认敌我行动顺序是战斗的关键。另外帕妮丝为特殊单位，有着独自的行动系统。



▲一边确认画面右下角的行动顺序，一边策划战略吧。在攻击范围内捕捉到敌人即可进行攻击。与怪兽战斗可以获得素材，因此多多进行狩猎吧！



也会与堕天进行战斗！



▼▲与堕天展开战斗！面对体型大出数十倍的敌人，应该如何应战？



▲角色头上的标记跟前作《光明之刃》非常接近。画面左上方地图上的红色圆点也是代表着敌人的位置吧。

▲▼一本正经、不知通融的驱魔者。不过也有冒失的一面。

『以神之名义，驱除恶魔！这就是我的正义！』

断魔的射手

奇露玛利亚（キルマリア）

声优：早见纱织

坚信长有黑翼的帕妮丝是"恶魔"，而一直追捕着她的修女。拥有强烈的正义感，因此有时也会干得太过火。

弗利德成为了它的主人？



▶搭载了作为兵器机能的古代遗产。

『无法理解。我的程序中没有「悲伤」这一感情。』

特殊战斗单位"帕妮丝"



与帕妮丝对话提升好感度！

▲一开始的时候，会突然做出蹲在地上拾取道具什么的行动，简直自由自在。



战斗时的帕妮丝，会以自己的意志展开行动。不断推进故事，加深与帕妮丝的羁绊后，才能够对其下达大致的指示，甚至是让帕妮丝完全听从玩家的指挥。

帕妮丝的心情

帕妮丝是在战斗中进行攻击，还是援护同伴，全看她当时的心情。送她面包的话，可以让她的"心情"产生变化。怎样的面包会带来怎样的心情，就需要玩家自行多多尝试咯。



画面右上角的图标代表着当前心情！

天使之歌

帕妮丝在城镇中或是战斗时，能够演唱出蕴含不可思议力量的歌声。由于歌声拥有使农作物顺利成长，或是钓到大量鱼类之类的效果，因此在各个场景都尝试一下吧。



▲在战斗时进行歌唱，就能带来各种不同的效果。莫非演唱的歌曲类型也全看她当时的心情？



歌声传遍四方

▲▶在城镇中，每天可以演唱一次。

与海贼进行战斗！

弗利德一行的敌人并非只有怪物，他们还要面对袭击村庄的海贼。以海贼船为对手的话，想必会是充满迫力的战斗。

守护岛屿的战士与怪兽对峙！

▲与岛上土生土长的怪兽战斗！找到敌人的弱点，精确地进行打击是战斗的基本。

神圣的岛屿守护神

亚当（アダム）

声优：中井和哉

沉眠在岛屿遗迹中的古代遗产。如同感应到天使的到来而苏醒。虽然没有感情，但以守护村民为第一原则行动。



◀▶与海贼船的战斗，究竟会以怎样的方式进行攻击呢？手持近距离武器的角色又该如何战斗呢？



▶作为与海贼对抗的手段，主人公一行所搭乘的船只"蔚蓝诺亚号"。原本是迅牙捕鱼时所使用的捕鱼船。

迅牙的船只"蔚蓝诺亚号"

WORLD SOCCER

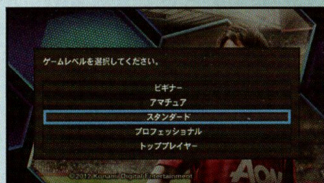
Winning Eleven 2013

由在曼联效力的日本球星香川真司代言的本作，已经是PSP上“《WE》系列”的第九款作品。虽然一直都使用同一个引擎开发而来，但是厂商却在每一作中都能进行一些细节上的完善。到了这款《WE2013》，游戏可以说已经到达了终极形态。

文 纸鸢

SPG 体育·足球	世界足球 胜利十一人 2013 World Soccer Winning Eleven 2013		
Konami	2012 年 11 月 1 日	日版	1 ~ 4 人
3980 日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

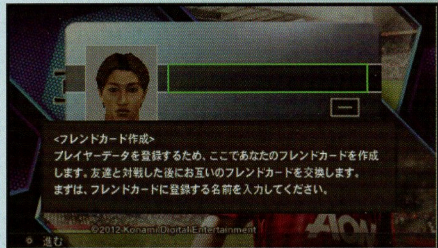
初次游戏



和前几作一样，本作在第一次进行游戏时需要进行一些设定，首先是难度选择，由上至下共计5个，大家可以根据自己的水平进行选择，确定后如果在游戏中想要改变的话，直接在设置选项里就可以进行调整。



除此之外，玩家还需要在首次游戏之前制作一张个人资料卡，该卡将显示玩家的个人资料以及联机对战的成绩，卡片可以自定义姓名、国籍、长相等内容。



以上两项全部完成后，游戏会自动生成存档，玩家今后再次进行游戏时，系统就会以此存档为准自动读取。

模式详解

MATCH（普通比赛）

该模式下有四个选项。第一个是“热身赛”，玩家可以选择自己控制的队伍和电脑控制的队伍开始比赛，还可以调整首发阵容、比赛场地、比赛用球等设定；第二个是“快速比赛”，选择完球队后会马上开始比赛，首发阵容为游戏默认，比赛场地和用球随机出现；第三个是“点球大战”，可以直接选择两支队伍开始点球大战；最后的则是联机模式，可以通过PSP的无线联机功能和另一台PSP对战。

Legends（传奇模式）

对“一球成名”模式的扩展，玩家可以使用自己创造的球员参加各种比赛，但是一定要在玩过“一球成名”模式并拥有存档的前提下才可以在这个模式中游戏。

UEFA Champions League（欧洲冠军联赛）

欧足联官方授权的“欧洲冠军联赛”模式（简称欧冠），玩家可以选择一支入围今年欧洲冠军联赛的豪门球队，参加和真实赛程几乎一样的比赛。还可以选择两支欧冠球队进行普通的热身赛。

Copa Sabtabder Lertadoresib（南美解放者杯）

近年加入的新模式，玩家可以在该模式中享受另一项官方授权的足球赛事——“南美解放者杯”的乐趣。该比赛是由南美洲各支顶级俱乐部之间竞争最高荣誉的足球赛事，可以看作是南美版的“冠军联赛”。玩家选择一支入围南美解放者杯的球队，参加和真实赛程基本相同的比赛，以最终取得南美解放者杯作为目标进行游戏。

Master League（大师联赛）

“大师联赛”一直以来都是“《WE》系列”最耐玩的模式，玩家可以培养一支心仪的俱乐部，从低级别的联赛开始，体验一步步登上足球世界之巅的乐趣。

Become a Legend（一球成名）


在这个模式中，玩家不再是控制整个球队比赛，而是创造出一个属于自己的球员，并开始他的球员生涯。从他的姓名到擅长的场上位置完全由玩家决定。

World Player（世界级球员）


玩法上和“一球成名”差不多，都是只能在比赛中控制固定的一名球员进行游戏。不过该模式下不用培养球员，可以直接选择现实中存在的球星，和他一起奋战。

League（联赛）


可以选择游戏中的任意一支球队，参加该队伍所属的联赛，因为联赛是主客场制，所以该模式的游戏周期比较长。

Cup（杯赛）


可以选择一支球队，为了夺取杯赛冠军而努力。采用淘汰赛制，所以游戏周期比较短。

Training（训练）


玩家可以在此进行包括带球、传球、射门在内的所有基础操作，还可以直接体验各种定位球的操作。

Edit（编辑数据）


可以编辑包括球队、球员甚至球衣在内的几乎游戏中所有的数据，让游戏中的球队更加接近现实情况。

Gallery（陈列馆）


这里陈列着玩家到目前为止的所有游戏战绩，包括获得的奖杯、存储的比赛精彩进球、联机对战的胜败记录等，内容非常丰富。

System Settings（系统设置）


这里可以更改游戏系统的一些默认设定，例默认按键的修改、解说音量的调整等。

操作详解

基本操作

按键	进攻时	防守时
×	短传	抢断
○	长传	铲断
□	射门	围抢
△	直传	门将出击
L	假动作	换人
R	假动作	加速
Select	战术/进攻/防守	



进攻部分进阶操作

普通带球：方向键或者滑杆

跳起：当对方铲球时R×2，用于躲避对手凶狠的抢断

拉球：站定时按身后的方向×2（例如面朝右的时候就是快速点←键2次），做出拉球动作后还可以接着按正前方45°方向做出变向带球

踩停球：带球中松开方向键并按下R，非常实用的技巧，可以打乱贴身防守队员的步伐

停球转身（转向对方球门）：松开方向键，按R×2

轻拨：停球后，按L+R，球会被踢到身前一段距离，有助于增加后场长传时所需的助跑距离

低速盘带：正常带球时放开方向键

高速盘带：正常带球时按R

大步趟球：带球奔跑时连点R键2-3次，这时候方向键只能做出45°或者90°的变向

停球转身：背向球门时，R×2

不触球转身：R+球运动的方向

脚后跟传球：方向键身后方向+×（例如面朝右的时候就是←+×）

不停球短传：接球之前按下×，也就是俗称的“一脚出球”

不停球长传：接球之前按下○，效果与“不停球短传”类似

长传转移：朝所处位置的另一侧按○，如果被对方多人围抢的话非常实用

不停球直传：接球之前按下△

过顶直传：L+△，比普通直传的轨道更高

二过一：L+×，传球队员会自动前插，接球队员按△直传

过顶二过一：L+×，传球队员会自动前插，接球队员按L+△过顶直传

手动传球：使用滑杆传出，但是需要将“数字摇杆类型”设置为“类型2”时才可使用

手动长传：L+滑杆，同样需要将“数字摇杆类型”设置为“类型2”时才可使用

高球传中：直接按○，传球轨道较高

地滚球传中：○×3，紧贴地面的传中

高抛物线传球：高球传中时，在球完全出脚前按R键两次

45°角传中：L+○

直接射门：接到球之间按下□，不停球直接打门

脚内侧搓射：按下□出现力量槽后连点R两次

高抛物线挑射：L+□，轨道很高的挑射方式

低抛物线挑射：按下□出现力量槽后按R键

快速绕跨：带球时连点R两次，部分球员连点三次R还可出现绕跨两次的动作

踩单车过人：带球时连点L，可以做出踩单车过人的动作

假射真带：按下□出现力量槽后按×键

假传真带：按下○出现力量槽后按×键

取消传中：传中球出脚前按×键

上半身晃动：带球时按前进方向的两边斜向前方；停球时则是快速点击面朝方向左侧或右侧两次

马修斯动作：当球静止时，按方向键与球员面对的方向垂直的方向，在球员碰到球之前再输入相反的方向（此项只有带球精度高于70的球员才可做出）

牛尾巴：（以惯用脚为右脚为例）带球时按下带球方向右前45°方向键后迅速再按下方向键左前45°即可作出，但是只有少部分队员可以做出这个动作

反向牛尾巴：（以惯用脚为右脚为例）带球中按下带球方向左前45°方向键后迅速再按下方向键右前45°即可做出，同样只有少部分队员可以做出这个动作

故意漏球：拿到球之间松开方向键并按下R



防守部分进阶操作

迅速上前逼抢：R+×，比起普通的上前逼抢，这种方法更加快速有效，但是也容易被对方闪开空档

呼叫队友逼抢：对手拿球时按□，同时按下×+□可以形成双人逼抢

解围：解围可以使用□或者○，但是实际比赛中建议使用□，因为○的解围需要玩家自行控制方向和力量，操作不慎就会出现解围力量不够甚至是乌龙球的可能，相反，□的解围就没有这些

麻烦，力度和方向都会由电脑自行控制得恰到好处

门将出击： 对方过半场后按△

将球扔下： 拿住球时松开方向键，而后按R

光标切换至守门员： 启用手动控制门将时按L+△

低抛物线大脚： □或○

手抛球： ×



通用部分进阶操作

加速奔跑： 方向键+R

超级取消： ○+△，非常实用的技能，可以取消某些强制动作，例如一些眼看追不上即将出界的球，我方队员还会拼命追赶，这时候使用超级取消就可以停止追球，大大节省队员体力

球在半空时，控制队员移动： 连点R+方向键

切换光标： L



战术部分进阶操作

执行/取消战术： 如果是半自动战术设置，那么只要按下Select就可以发动；如果是手动战术设置，则需要使用Select配合方向键的↑↓←→发动战术，每个方向代表不同战术

加强进攻： 按住Select然后按R

加强防守： 按住Select然后按L



定位球浅析

定位球乃是现代足球不可或缺的得分手段，游戏中也不例外，把握好来之不易的定位球机会，也是改变场上局势的关键，接下来就简要说明一下本作中定位球的相关内容。



角球



角球分为使用和×键踢出的战术型和使用○键踢出的正常型。

其中战术角球只有一点要注意，那就是在接球队员将球回传给主罚角球的队员的时候，一定要注意观察后者的位置，因为这种时候主罚角球的队员往往处在越位位置，一旦回传就可能造成越位，从而浪费了一次很好的角球机会，所以务必要观察小地图以确定其位置。

关于○键踢出的正常型角球，除了会由按键时间的长短决定球的落点远近，还会因为操作的细微差别产生一些变化，比如按住R键再按下○，这种球的飞行轨道比较高，球速也相对较慢，这使得抢点队员有足够的时间去迎接来球，但同时防守队员也会有着相同的时间去解围，所以总的来说威胁比较小，如果本方进攻队员中有比较高大的、擅长头球的可以考虑这种方式；而按住方向键↑后再按下○，便会踢出较低轨道的球，这种球球速较快，而且力量比较强，进攻队员无论是头顶脚踢都有机会直接破门；另外如果按住↓再按○，这样的球几乎就是贴着地面发出的，在角球中这基本等同于浪费机会。

操作

标准： ○

低弧度： ○+方向键↑

高弧度： ○+R

地滚球： ○+方向键↓

弧线： ○+方向键→或←

战术角球： ×

任意球



游戏中的任意球基本分为快速任意球、间接任意球和直接任意球三种。其中快速任意球并不是每次都能出现，系统会根据场上的形势来决定是否给玩家快速任意球的机会，只要是在对方犯规裁判鸣哨的情况下，屏幕下方出现指示，那么就代表可以快速发出任意球，这时候只要快速按下L+R，那么队员就会趁对方还没有站好位置的情况下偷袭成功。间接任意球可以通过×、○、△发出，按×的短传和按○的长传基本上与正常比赛中的短传、长传没有太大区别，其中○的用法和角球部分类似，大家可以参考，这里就不再赘述，这种踢法适用于离球门比较远的地方；而△的直传身后颇具威胁，在前场获得间接任意球的时候不妨多多尝试。如果是距离球门足够近的话，那么就可以直接任意球打门的机会了，直接任意球的踢法是使用□键来决定射门力度，然后在球出脚前的这段时间里使用方向键踢出角度，根据位置的不同，踢法也是千变万化，这还需要大家在实战中不断累积经验才行。

间接任意球操作

短传： ×

长传： ○

直传： △

直接任意球操作

标准射门： □

加力射门： □+方向键↑

减力射门： □+方向键↓

稍微加力： 按下□后触球的瞬间△

稍微减力： 按下□后触球的瞬间×

弧线： □+方向键→或←

特殊操作

长传或射门时调整踢球方向： 力量槽出现时按L会向左调整，按R则是向右调整

切换双人任意球： 准备踢任意球的时候按下L+R，这时候会有两名球员站在球前

由另一队员主罚： 按住L后再按○或□

一拨一射： L+×

任意球防守

人墙全部起跳： □

人墙全部前冲： ×

部分前冲+部分起跳： ○

部分前冲+部分不起跳： ○+×

随机： 不按键

守门员朝人墙移动： △

界外球

界外球虽然基本上不可能直接得分，但是也是发动进攻的不错手段，游戏里主要分为短界外球、大力界外球、界外球直传三种。

操作

短界外球： ×

大力界外球： ○

界外球直传： △

点球

点球的踢法完全取决于射门的力度和方向，当然，还要依靠那么一点点运气；防守的时候也是一样的道理，就不再多说，如果觉得缺乏点球的实战机会，可以在“友谊比赛”中直接选择“点球大战”一项来熟悉玩法。

操作

射门： 方向键+□

扑球： 方向键

说实话，习惯了PSV版的《FIFA》手感之后，回过头来再玩PSP上的《WE》，即便是大致相同的操作也会觉得生疏和怪异，而且也可以明显感觉到掌机上最好的两款足球游戏之间的区别，相对来说，《WE2013》的节奏明显更快，更加考验游戏操作者的反应。而说到系列本身，PSP版的《WE》应该算是已经走到了尽头，比起前作几乎看不到任何改变，不过有些时候，足球游戏中的球员、球队数据更新其实也非常重要，这一点本作还是做得非常不错的。

文 白菜

本系列是PSP上难得的原创推理神作。在初代奠定了优异的口碑后，本作作为续作，在发售前Spike Chunsoft就放出了许多耐人寻味的情报，而这些情报对于游戏的实际内容来说，仅仅是冰山一角。游戏的容量比前作要大，剧情也更加精彩纷呈，事件推理难度亦明显上升。由于剧情部分偏向于科学幻想，对于玩家脱离现实的想象力也是一个考验。强烈建议从未接触本系列的玩家，一定要拉通初代和本作一起玩一次。



AVG 文字冒险・推理

超级弹丸论破 2 再见绝望学园

スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学园

Spike Chunsoft	2012年7月26日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	



操作说明



学级裁判部分

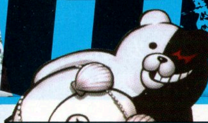
按键	对话	流水议论	反论时间	灵光拼字（改）	逻辑深潜	惊恐辩论	高潮推理
滑杆	–	光标移动	切断	光标移动	移动	–	光标移动
方向键	–	光标移动	切断	光标移动	移动	–	漫画翻页
○	决定	消音	反向斩	捕捉、解放、爆破文字	加速	锁定、攻击、选择单词	抓取、放置碎片
×	取消、跳过对话	议论快进	反论快进	文字快进	刹车	选择单词	–
□	打开电子笔记菜单			显示问题	–	装弹、选择单词	–
△	–	发射、记忆言弹	言刃拔刀	爆破文字（送入关键词一栏）	跳跃	选择单词	–
L	–	选择言弹	选择言刃	光标特殊移动	跳跃	–	向左翻页
R	自动对话	精神集中			加速	狂热时间	向右翻页
Start	查看操作说明						
Select	对话履历	–					

日常生活与事件搜查部分

按键	自由移动（2D）	自由移动（3D）	特定场景	对话
滑杆	移动		光标移动	选择
方向键	快速移动	视点移动		选择
○	对话、调查		对话、调查、视野扩大（按住不放）	决定
×	跑动		离开当前场景	取消、快送文本（同时按住方向键的↓能够更快）
□	电子笔记本菜单			
△	–	开启场景地图	观察可疑之处	赠送礼物
L	–	左平移	视点左回转	对话窗口显示/关闭
R	–	右平移	视点右回转	自动阅读文本
Start	查看操作说明			
Select	对话履历			

主菜单





选项	说明
つづきから	读取存档进行游戏
チャプタ–セレクト	重新游玩已经完成过的章节
魔法少女ミラクル★モノミ	以本篇中兔美击败怪兽为主题的迷你游戏
アイランド モ–ド	本篇通关后开启，以兔美击败黑白熊为前提的模拟游戏
ノベル	本篇通关后开启，揭示初代《弹丸论破》故事的另一种可能性的音响小说
EXTRA	用奖章购买、浏览已经获得的CG、影像、BGM等，还可以用奖章抽取礼物
オプション	游戏的基本设定



自由行动

自由行动时间内可以与特定的角色一起度过，加深好感度以开示情报并获得技能。在自由行动时间中可以向角色赠送礼物，换取希望碎片并且提升好感度。与任意一人度过时间后，自由行动时间就会结束。当然如果在自己房间选择睡觉，就能跳过自由行动时间，只是不太推荐这样做罢了。

※注意从第三章开始虽然可以与狛枝凪斗一起度过自由时间，也可以送礼，但是却无法增加狛枝的好感度，无法获得希望碎片。为了收集奖章，一周目建议第一章一开始就攻略十神白夜，获得他的好感度MAX技能后能让每个章节最后的奖章获得量翻1.4倍。

游戏系统

游戏将以『日常生活部分→事件搜查部分→学级裁判部分→惩罚部分』的流程循环进行。每当惩罚部分结束后，就将进入下一章节的日常生活部分。

日常生活部分

在岛上自由移动，与其他的学生进行交流的部分。这个部分的行走、调查和对话都会增加玩家的经验值，提升日向创的等级，使得日向创在学级裁判中越来越强（提升发言力、装备技能的SP量等）。

移动

行动区域大致可以分为“岛屿”与“特定场景”。

岛屿：最基本的行动范围，可以看作大场景。移动到各个场景中，进行对话或调查，以触发剧情进展。在岛屿上以滑杆进行移动，按住×键可以进行跑动。直接按方向键的←或→可以瞬移到该岛屿的下一个地点，但是不会累积行走步数（行走步数与宠物养成相关）。游戏初期只能在1号岛行动，随着章节进展，可行动岛屿也逐渐增加。

特定场景：来到岛屿的可进入入口前按○就能进入特定场景。在特定场景内不能够自由移动，主要目的是调查场景中的疑点，以及与角色对话。按下×键就能回到岛屿移动场景。

打开电子笔记本菜单后，选择マップ可以直接前往带有“GO”标识的位置。如果无法移动，说明在路上有重要的剧情需要触发，只能自己走着去。

对话、调查

对话：用滑杆移动光标，与处于该场景的角色重合后按○就能进行对话。这也是推进剧情，以及搜集言弹的重要操作。

调查：用滑杆移动光标，与处于该场景的物体（或疑点）重合后按○就能进行调查。另外在场景中按下△键，可以直接观察到可调查的可疑之处，而不需要像前作那样得事先取得“观察眼”技能，这是非常方便的改动。

事件搜查部分

当剧情发展到出现凶杀案件后，游戏将自动进入事件搜查部分。这一部分的操作与日常生活部分差不多，不过事件搜查部分是以收集学级裁判部分将会使用的“言弹”为目的。当收集完所有的言弹后，游戏将自动进入学级裁判部分。

言弹

在事件搜查过程中，与事件相关的关键词、证据与证言都会化为言弹。收集到的言弹可以通过电子笔记本菜单的第二项“コトダマ”来进行确认。当前场景如果还有疑点未调查，是无法离开的，所以玩家不用担心会错过线索。配合△键的观察，将所有疑点都调查一番吧。



学级裁判部分

生存者全员集中在一起，锁定凶杀事件真凶的部分。主要的内容为“流水议论”、“反论时间”、“灵光拼字（改）”、“逻辑深潜”、“惊恐辩论”与“高潮推理”。

玩家在进行推理的同时，还要将六个部分的迷你游戏都通过，对选项进行正确的选择，才能成功发展剧情。当顺利完成所有部分后，就能将事件的真凶锁定，游戏也将自动进入惩罚部分。但是如果在这个过程中，主人公的发言力降为0，则议论会以失败告终。此时在限定时间内选择“リトライ”的话，将从该部分最初开始，若是不作出选择则将Game Over。

辩论准备

在开展学级裁判之前，会让玩家进行事前的准备。选择“电子生徒手帐を见る”就跟平时打开电子笔记本菜单一样，可以进行言弹的确认，以及找黑白美交换技能。选择“スキルセット”则可以给主人公装备上各种各样有利于学级裁判的技能。当言弹确认与技能装备完成后，选择“准备を终える”则将进入正式的学级裁判部分。

技能

当玩家在自由行动时，积极与角色对话，并送他喜欢的礼物，就能获得希望碎片，并提升好感度。希望碎片可以在通信簿中黑白美处交换技能。角色好感度提升到最大，则可以学到有关该角色的技能。这些技能在攻关过程中能帮到玩家不少。攻略最后的附录部分将给出所有技能的获得方法及用途，另外还有推荐技能供大家参考。

画面解说



时间限制

在学级裁判的每个环节都设有一定的时间限制。若是在限制时间内没有通过该环节，辩论将强制失败。建议大家在需要思考时，按下Start来暂停时间。

发言力与集中力

在学级裁判中，主人公的发言力与集中力表示在画面的右上角。发言力以粉色桃心槽表示，每当进行错误的发言就会减少，减为0时辩论失败，而回答正确时则会回复。集中力则以蓝色的星槽表示，在“流水议论”、“反论时间”与“灵光拼字（改）”部分可以按住R键消耗集中力发动精神集中，将时间的流逝减缓以看清高速运动的文字并进行瞄准。集中力会缓缓回复，但如果耗尽后，在其回复到一定程度之前将无法使用精神集中。

流水议论 ノンストップ议论



在学级裁判中最主要的环节。生存者全员将依次进行即时发言，而主人公则要在限定时间内，利用恰当的言弹来击破其中矛盾甚至是可疑的部分，或是赞同其中正确的部分。该环节中全员都会不断发言，一周回过后，主人公会在内心阐述自己的想法，给没有头绪的玩家进行适当的提示。接着开始重复之前的发言流程，只要时间允许，无论重复几次都没关系。流水议论可以用×键进行快进，但要注意限定时间也会同步加速。

在事件搜查中得到的言弹，将根据现场议论的内容，在“言弹发射器”中进行相应的装填。在议论中按住L键可以呼出装填画面，按↑或↓可以选择当前发射的言弹。另外每按一次L键，可以让言弹向下移动一个位置。在发言中带有黄色的“论破点”和蓝色“赞同点”被统称为“Weak point”。将光标瞄准黄色的“论破点”并打出正确的言弹就能推翻对方的发言，如果是蓝色的“赞同点”则会表示同意并补足该观点的薄弱之处。但是反之如果打出的言弹不正确，又或是目标并没有论破或赞同之处，那么将减少主人公的发言力。当手中的言弹不足以打开僵局时，长按住△键就能将议论中的“Weak point”记忆下来追加为言弹。虽然记忆言弹只有一发，不过可以多次长按△键来装填。注意记忆言弹只对论破点有效，无法用在赞同点上。当命中正确的“Weak point”后，结束该环节。



另外在议论过程中，一些杂音台词将会在画面上飘浮，当其盖住“Weak point”时，即使发射了言弹也会被其反弹回来，因此要事先瞄准杂音用○键将其“消音”。以消音破坏了杂音的时候，限定时间会得到增加的奖励，因此要积极地进行破坏。但是，如果将消音打在了发言上，则会受到-10秒甚至以上的惩罚。有些杂音需要多次消音攻击才能消除，不完全消除的话不会得到增加时间的奖励，所以注意在消除盖住发言的杂音时不要点得太快因小失大。（杂音系统不会出现在最低难度中。）

反论时间 反论ショーダウン

本作新加入的系统。当主人公提出一个观点时，可能会有角色对此进行反论。接下来就是两人一对一的辩论战斗。

玩家的基本目的是在限定的时间内，不断斩击对手的发言，然后斩断关键的“Weak point”。画面的右下角会显示出斩味数字，这是反论时间的一周回内主人公可以进行斩击的次数。玩家需要根据对方反论出现的位置，以相应的方向进行斩击。对手的反论有一定耐久度，显示在画面上方，玩家有可能需要对同一句话进行几次斩击。对同一个方向进行两次斩击后，再斩击其他的方向，会变成两倍威力，因此要好好运用○键的反向斩，这是自动与上次切断反向逆向的斩击。由于空挥也会减少斩味数字，因此一定要慎重地看清方向进行攻击。游戏进展到中后期后，斩味数字会变得比较少，需要同时斩断复数发言才能令反论发展下去。

反论时间环节大致上可以分为两个阶段：

第一阶段：在限定的时间内，不断按下方向键斩断对手的反论发言，尽可能让议论的气氛倒向自己这边。反之如果无视对方的主张，就会让周边气氛倾向于对方。气氛的倾向可以从画面上两名角色所占面积的比例来分辨，所占面积比较大的角色正处于优势。交锋下来如果主人公的气势只有一点点优势，就会进入“迫り合い”的连打环节，如果连打速度不够快，就会被要求重新辩论一次。

第二阶段：当气氛大幅倾向己方后，对手的发言内容就会变化，这被称为议论得到“发展”，即可视为进入第二阶段。在这种情况下，对方的发言中就有可能出现“Weak point”。此时就要像流水议论一样，选择正确的“言刃”，用△键拔刀将其切断。如果不小心用方向键斩了“Weak point”，气氛就会大幅偏向对方。当气氛完全倒向对方后，就会被强制打回第一阶段，这种情况被称为“逆发展”。一定要尽量避免。



灵光拼字（改） 闪きアナグラム（改）

在学级裁判中，需要用到案件的关键词时，就会出现这个象征着灵光一闪的环节。无数的假名会从四周以不同的速度飞入画面，相同的文字撞在一起会融合起来，而不同的文字撞在一起则会造成伤害。玩家要做

的就是别让不同的文字相撞，而尽力让相同的文字融合起来。

玩家的行动大致上可以分为“捕捉（キャッチ）”、“解放（リリ−ス）”和“爆破（ファイヤ−）”三种：

捕捉：当画面右下角的STOCK框内没有文字的时候，利用滑杆或方向键控制光标，对准目标文字按○就能将其捕捉。此时被捕捉的文字会显示在画面右下角的STOCK框内。注意文字一次只能捕捉一个。

解放：当画面右下角的STOCK框内已有文字的时候，再次按○就会将其发射到光标当前所处的位置，这被称为解放。此时画面右下角的STOCK框内文字将消失。

爆破：场上相同文字撞击在一起，或是通过捕捉→解放使其重合的情况下，经过融合的文字会在场上静止，一段时间不管的话，就会自爆并对主人公的发言力造成伤害。瞄准该融合文字按○，就可以引起爆炸，将在场的同样文字全部消灭，即为爆破。在瞄准融合的文字时按△的话，在爆破文字的同时，还会将该文字送到画面左下的关键词一栏中。送出的文字正确的话，就会镶嵌在关键词一栏中，反之则会给主人公的发言力造成伤害。注意同样的文字虽然颜色相同，但是有角度的区别，爆破消除的对象仅仅针对相同角度的同一文字。

玩家在该环节的目的，就是通过捕捉→解放→爆破（△）的手段，将关键字按顺序送入关键词一栏中，完成特定的词组。注意关键词一栏中的文字必须按照整个关键词的顺序依次镶嵌进去，因此必须要先在脑海中将词汇构成出来，而不是靠瞎拼乱凑。另外L键可以让光标进行特殊移动，光标在左侧时，按下L键可以瞬间移动到右侧的中央，反之亦然。活用这个操作，可以让拼字的速度变得更快。



逻辑深潜 ロジカルダイブ

同样是本作新加入的环节。玩家要操控主人公在自己脑内的赛道中行驶，避开赛道上的种种障碍，在限定时间内抵达终点，从脑海中逻辑地组合出线索并进行推理。滑杆或方向键用于控制左右移动，○键和R键负责加速，×键是刹车，△键和L键是跳跃。

赛道上有墙壁或断路等障碍陷阱，不小心撞上或落下就会损失发言力，并且从之前的阶段重新开始行驶。不过也有加速台与跳跃台，踩上后会自动加速或是进行跳跃。而在赛道上行驶到中途时还会出现分歧选项赛道，有明显的颜色区别，需要玩家选择自己认为正确的一边前进，选错了则会从之前选择问题的地方开始重新行驶。在遇到障碍或面临选择时利用刹车减慢速度是一个诀窍，当然分歧路口时也可以按Start键后慢慢思考。不过行驶中也要注意限定时间，超出限定则直接判为失败。



惊恐辩论 パニックトークアクション

学级裁判进展到关键时刻时，会有变得冲动起来的角色与主人公进行一对一的对决。但与反论时间不同的是，这个对手对手大都已经陷入惊恐状态，张开“心之盾”来保护自己，言语支离破碎并不会听取主人公的意见。而主人公则要将其最后的防线破坏，使对手沉静下来接受自己的主张。

这个环节的玩法比较类似于音乐游戏，对手的发言会从画面里面逐渐向主人公这边靠近，让其来到画面最前端爆炸的话，主人公会受到伤害，失去发言力。玩家要配合画面下方的节奏点将对方的发言锁定并破坏。每次破坏对手的发言，都会削减左上角对手的心之盾残余量。

该环节下玩家的操作大致分为锁定、破坏、装弹与“狂热时间（フィーバータイム）”四种行动：

锁定：配合节奏按住○键能够将对手的发言锁定，一直按住的话则进行复数锁定。在不装备相关技能的前提下，每经过一个节奏点可锁定一个发言。

破坏：在已经完成锁定步骤后，配合节奏点松开○键，则能将已经锁定的发言全部破坏。注意按键松键的时机一定要配合节奏，否则将不会生效。

装弹：从故事中盘开始，将会加入弹数的限制。破坏一个发言就要消耗一颗子弹。当没有子弹时，是无法破坏发言的。此时需要配合节奏按住□键进行“装弹”。根据持续按住后经过的节奏点数，然后配合节奏点松开，就能够回复相应的弹药数（装弹要素不会出现在最低难度下）。

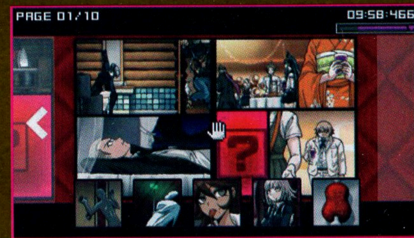
狂热时间：在过程中按下R键会消耗集中力进入狂热时间。在这个时间段内，节奏将强制最快，弹数也强制最大，不用进行装弹，而且绝对不会出现Miss。但是，对手也会使用叫“低潮时间”（ネガティブタイム）的技能，玩家将会看不到自己的节奏点提示，而且对手的发言爆炸时间将会缩短。所以应对这个技能，发动狂热时间是最好的对策（低潮时间不会出现在最低难度下）。

当连续输入按键成功形成COMBO时，音乐节奏将会加速，10 COMBO进入第一次加速，50 COMBO进入第二次加速，加速后能够以更快的速度破坏对方的发言。连续MISS的话，节奏将会减慢。

当破坏对手全部的心之盾后，将会进入“致命一击”的关键时刻。此时节奏点将会消失，画面的上下左右将会出现4个文字，分别对应△×□○四个按键。按照正确的顺序按键，就能将其拼装成致命一击的单词。这里要求玩家瞬间推理出能够论破对手最后反论的单词。如果一定时间内没有进行致命一击，那么对手的心之盾将会再次出现，并对主人公的发言力造成一定伤害。

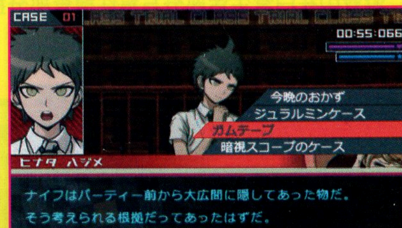
高潮推理 クライマックス推理

当辩论进入关键的高潮时，就会出现这个总结事件全貌的环节。玩家需要选取画面下方排列的画面碎片，将其嵌入画面上漫画风格的案件假想推理中，彻底还原案件的原貌。碎片以3~5个为一组，只有将其中正确的碎片全部镶嵌完毕后，才会更换新的一组。将光标对准漫画中的空白部分就会得到该处碎片的提示，而对准碎片则会得到场景解说的提示，玩家可以根据两种提示的组合来进行推理。镶嵌碎片时，系统会立刻判断是否正确。每镶嵌一个正确的碎片，限制时间就会增加10秒，反之则会减少发言力。当所有的碎片都成功嵌入后，就能完成这个环节。



分歧选项

在学级裁判的会话部分中，会出现和日常部分同样的分歧选项，只是此时会加上时间限制。在限定时间内没有选择正确的选项则会Game Over。选到错误的选项会损失发言力，而选过一次的选项会做上记号，以免再次选错。



画面选择

画面选择则是要在给出的画面上移动光标，选择出可以推进事态发展的可疑之处。可以选择的地方会给光标加厚并闪光来做出提示。同样选择错误的话会损失发言力，而限定时间内没有选择正确则会Game Over。



评价

每个章节结束之后，系统将会根据玩家在学级裁判中的表现进行评价。评价细化到每个小环节，残余时间占50分，失言占50分，合计100分。所有环节的总分，加上推理难度和动作要素难度的加成分数，就是该章节的评分。作为奖励，评价分数越高，过关后获得的奖章就越多。

残余时间	根据议论或迷你游戏结束时的残余时间进行评价，残余时间越多评价越高
失言	根据因为错误发言或游戏中失误而导致失去的发言力多少进行评价，发言力残余越多评价越高

惩罚部分

惩罚事件犯人的阶段，虽然风格很漫画但程度还是有些出格，游戏评级之所以为C，皆在于此。纯观看部分，无需玩家操作。

电子笔记本

游戏中在日常生活部分与事件搜查部分按下□键，就可以打开电子笔记本菜单。

地图（マップ）

在此可以看到所有角色的所在地。L与R键可以切换岛屿的区域，其中带有“GO”标识的位置可以直接点击前往，带有“IN”标识的位置表示里面还有地图可以显示。



言弹（コトダマ）

确认收集到的言弹，将光标移动到相应言弹上按○键可以查看详细情报。

礼物（プレゼント）

游戏中可以通过各种途径获得礼物，将其送给对应的角色后，如果该角色喜欢这份礼物，就有可能获得希望碎片，从而换取技能。攻略最后的附录将给出全礼物的角色喜好一览表，大家在送礼时可以参考一下。

通信簿（ツウシンボ）

在这里可以确认登场角色的基本情报、希望碎片（希望のカケラ）的获得情况以及好感度等级。希望碎片可以用来与兔美交换学级裁判时使用的技能。

守则（シオリ）

确认学生守则。守则中含有一些事件的基本规则，对于推理有一定的帮助。

宠物（ペット）

培养电子宠物。通过走路可以提升宠物的成长度，如果放置不管的话，宠物的大便会堆积起来，绝望度会一直上升，而通过赠送礼物则可以让希望度+1，同时绝望度-1。宠物的成长过程为卵（100步经过）→チビミ（1000步经过）→茧（100步经过）→成体（2000步经过）→产卵（成体同时离开）。在茧成为成体时，根据希望度与绝望度的比例，会成长为不同的成体。其中ウサミ和モノクマ最难达成，但是这两种成体在产卵后会为日向提供两种技能。两者的希望度都要求9~10，但是绝望度则各走极端，想要养成ウサミ，建议之前一直放置，等到快要进入茧的状态时，连续送礼达成增加希望度降低绝望度；而养成モノクマ则需要在一开始就多多送礼，让希望度一直保持在最高状态。需要注意的是，如果一直不清理粪便，那么绝望度到达10之后宠物就会死亡，自然也不会有奖励了（モノクマ例外）。

建议初期在开启宠物系统之后，去自动贩卖机用奖章换取足够的最便宜的礼物，然后花一段时间一直走路先养成ウサミ和モノクマ。除了可以获得好用的技能和大量奖章外，也可以顺便提升日向的等级，降低攻关的难度。



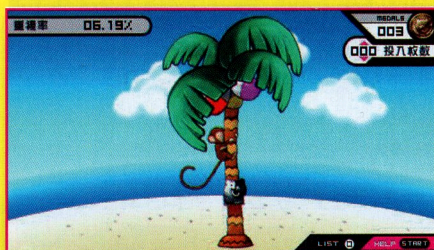
成体达成条件			
名称	希望	绝望	产卵礼物
ヘビミ	0~2	0~5	モノクマメダル×100、ラムネ、ココナッツジュース
クソミ	0~2	6~9	モノクマメダル×250、ティッシュ、ティッシュ
ブタミ	3~5	0~9	モノクマメダル×150、明太フランスパン、风吕敷バック
ゴリミ	6~8	0~9	モノクマメダル×125、オスシリンダー、メスフラスコ
ウサミ	9~10	0~5	技能：胁威の集中力、モノクマメダル×200、百年ポプリ
モノクマ	9~10	6~9	技能：明镜止水、モノクマメダル×300、记忆ノート

系统（システム）

可以进行存档、读档、音效设置等系统操作。

奖章（モノクマメダル）

显示目前所持奖章的数量。奖章可以在沙滩的椰子树扭蛋机处抽取礼物，或是在火箭飞拳市场的自动贩卖机处购买礼物。除了平日搜索隐藏黑白熊获得奖章外，在每个章节的学级裁判结束后，都会获得大量的奖章。通关后，奖章还要用来开启EXTRA模式的所有要素，所需数量相当庞大，即使是上限999也不够。因此想要开启所有的要素，势必要进行多周目游戏，还要配合收集奖章的“スティング”技能才能达到事半功倍的效果。



隐藏黑白熊（カクレモノクマ）

南国小岛上四处都藏着黑白熊外观的人偶“隐藏黑白熊”。只要发现它们，除了可以获得一定数量的奖章奖励之外，还能将其装饰在日向的房间中。正篇每章都有五个隐藏黑白熊，总数为三十个。攻略中详细标记了隐藏黑白熊所在位置，涉嫌剧透的部分亦做了隐去姓名的处理，玩家可以参照其展开搜索。



流程攻略

※进入游戏之前，需要选择游戏的难度。从左至右的难度选项分别是简单、普通和困难。推理难易度的难度影响到流水议论环节主人公独白时给出的提示多少、言弹发射器装弹量的多少等等。而アクション难易度则影响到发言力受到伤害时的减少量以及各种动作要素的难度等等。难易度并不会给剧本造成任何影响，大家可以按照自己的喜好进行选择。难度设定可以在学级裁判开始环节时更改，本攻略全程以普通难度进行展开。

PROLOGUE 无人岛生活

（だんがん☆アイランド）



第1日 Day Time

探索

在沙滩调查大海、树上的显示器、沙滩上的监视摄影机与树木，之后获得“希望のカケラ‘狛枝凪斗’”，电子笔记本菜单系统开放。离开砂浜，首先前往最左侧的机场（空港/クウコウ）。

↓

在机场获得“希望のカケラ‘左右田和一’”，调查左侧的角色，获得“希望のカケラ‘田中眼蛇梦’”。离开空港前往火箭飞拳市场（ロケットパンチマーケット）。

↓

在市场获得“希望のカケラ‘罪木蜜柑’”，调查右侧的角色，获得“希望のカケラ‘澪田唯吹’”。离开市场前往酒店（ホテル）。

↓

在酒店前的游泳池旁（プールサイド）调查贰大猫丸、小泉真昼和九头龙冬彦，获得三人对应的“希望のカケラ”。之后进入酒店大厅（ホテル ロビー）。

↓

在大厅调查左侧角色获得“希望のカケラ‘边古山ペコ’”，调查右侧角色获得“希望のカケラ‘七海千秋’”，然后调查楼梯进入酒店餐厅（ホテルレストラン）。

↓

在餐厅获得“希望のカケラ‘花村辉々’”和“希望のカケラ‘ソニア·ネヴァーマインド’”。之后离开酒店前往牧场（ボクジョウ）。

↓

牧场调查正面的角色获得“希望のカケラ‘西园寺日寄子’”，调查左侧的角色获得“希望のカケラ‘终里赤音’”。离开牧场前往中央岛（中央の岛/チュウオウ ノ シマ）。在中央岛向左移动，来到胡言乱语公园（ジャヴァウォック公园/ジャヴァウォックコウエン）。

↓

在公园调查右侧角色获得“希望のカケラ‘十神白夜’”。以上全员的碎片收集完毕后，回到1号岛（1番目の岛/1バンメノ シマ）的沙滩（砂浜/スナハマ）。

↓

在沙滩调查十神，引发兔美（ウサミ）出现的剧情。调查任意三人引发剧情后，离开沙滩，强制移动到胡言乱语公园。

↓

黑白熊（モノクマ）登场，兔美（ウサミ）名称变更为黑白美（モノミ）。剧情之后，电子笔记本的守则增加，获得礼物“マジ折れステッキ”。序章PROLOGUE结束。



CHAPTER 1 绝望トロピカル（非）日常编



本章隐藏黑白熊位置		
场所	奖章	位置
日向的房间	10	监视摄像机右上
火箭飞拳市场	10	自动贩卖机右侧
机场	20	右侧的传送带行李上
酒店旧馆事务室	10	书架左下
被害者的房间	10	左上的墙壁

第1日 Night Time

探索

打开场景地图，来到日向自己的房间。

第2日 Morning

探索

调查监视摄像机右上角的黑白熊图标（不会在△键的可疑之处中显示出来）。离开日向的房间，剧情后前往餐厅。

第2日 Day Time

探索

在餐厅调查十神，前往公园（持有礼物“No.104 金箔の模拟刀”的话，与左右田对话可以获得CG）。

↓

在公园调查中央的倒计时雕像，之后回到自己的房间。

自由行动

※自由行动时间中只给出可以一起度过的同伴的所处位置。以下同。

第一次	
场所	角色
1番目の岛	澪田、小泉
ホテル（ホテル前）	罪木、西园寺
ホテル（ロビ–）	七海
ホテル（レストラン）	花村
牧场	田中
砂浜	狛枝
空港	索妮娅
ロケットパンチマ–ケット	左右田、终里
中央の岛	贰大、边古山
ジャバウォック公园	十神

第二次	
场所	角色
1番目の岛（桥の前）	左右田、终里
ホテル（コテ–ジ）	花村、边古山、澪田、小泉
ホテル（ホテル前）	十神
ホテル（ロビ–）	七海
ホテル（レストラン）	贰大
牧场	田中
ロケットパンチマ–ケット	西园寺
中央の岛	小泉
ジャバウォック公园	狛枝、索妮娅
ジャバウォック公园前	罪木

第2日 Night Time

探索

前往公园，调查九头龙。

第3日 Morning

探索

前往餐厅（持有礼物“No.105 あんぁんぁあん”的话，与小泉对话可以获得CG）。

第3日 Day Time

自由行动

第三次	
场所	角色
1番目の岛（桥の前）	小泉、边古山
ホテル（コテ–ジ）	田中、十神、西园寺、索妮娅
ホテル（ホテル前）	罪木
ホテル（ロビ–）	七海
ホテル（レストラン）	终里
牧场	花村、贰大
ロケットパンチマ–ケット	左右田
砂浜	澪田



第四次	
场所	角色
1番目の岛（桥の前）	终里、索妮娅、罪木
ホテル（コテ-ジ）	贰大、左右田、七海
ホテル（ホテル前）	边古山
牧场	田中、小泉
ロケットパンチマ-ケット	十神
砂浜	澪田
中央の岛	西园寺

第3日 Night Time



探索

前往酒店旧馆（ホテルキュウカン），然后进入旧馆大厅（ホ-ル）。

在大厅调查墙上的铁板，然后与小泉和左右田对话。

强制移动到走廊后，调查十神，然后强制移动到厨房。

在厨房调查挂着的备品列表，桌上的菜刀，然后调查十神，再调查桌上的肉，接下来强制移动到大厅。

剧情之后强制移动到走廊，之后离开旧馆时，强制回到旧馆大厅。调查大厅右侧的桌子。

绝望トロピカル 非日常编



搜查开始

旧馆大厅

获得言弹“モノクマファイル1”。

调查旧馆大厅右侧的桌子，然后调查尸体旁的夜视仪，获得言弹“暗视スコ-プ”。

调查尸体，更新言弹“モノクマファイル1”。

调查尸体旁的刀子，获得言弹“ナイフ”。

调查尸体旁的血迹，获得言弹“テ-ブル周边の血痕”。

调查桌上贴着的胶带。

调查小泉与狛枝。然后调查田中，获得言弹“床の隙间”。

调查空调，获得言弹“エアコンのタイマ-”。

调查罪木，获得言弹“耻ずかしいポ-ズ”。

调查旧馆大厅左侧的箱子，获得言弹“ジュラルミンケ-ス”。大厅的搜查告一段落，强制来到走廊。

旧馆走廊

调查索妮娅，获得言弹“防火扉”。

调查澪田，获得言弹“澪田の证言”。

旧馆仓库

前往旧馆仓库，调查熨斗，获得言弹“仓库のアイロン”。

调查装桌布的箱子，获得言弹“仓库のテ-ブルクロス”。离开仓库前往旧馆事务室。

旧馆事务室

调查地上的箱子（书架左下有隐藏黑白熊）。

调查空调，更新言弹“エアコンのタイマ-”。

调查右上角的电闸，黑白熊会出现。

调查左右田，获得言弹“左右田の证言”。之后调查边古山，完毕后离开事务室前往旧馆厨房。

旧馆厨房

调查料理，获得言弹“パ-ティ-の料理”。

调查备品列表，获得言弹“厨房の备品リスト”。

调查花村，获得言弹“花村の证言”。离开厨房。至此旧馆调查告一段落，强制移动到旧馆门口。

旧馆门口

获得言弹“七海の证言”。

前往泳池旁调查九头龙，然后进入被害者的房间。

被害者的房间

调查桌上的信封，获得言弹“犯罪予告”（左上的墙壁有隐藏黑白熊）。离开酒店，前往火箭飞拳市场。

火箭飞拳市场

连续两次调查西园寺。之后回到酒店旧馆走廊。

旧馆走廊

调查贰大，获得言弹“贰大の证言”。进入旧馆大厅。

旧馆大厅

调查七海与小泉。然后调查罪木，获得言弹“罪木の检死结果”。

搜查部分结束，强制移动到1号岛的桥前，向右前往黑白熊岩山（モノクマロック），调查岩山，进入学级裁判部分。

学级裁判（前半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“移动させた”	“テ-ブル周边の血痕”

言弹提供：选择“ナイフ”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	边古山	“十神も一绪”	“暗视スコ-プ”

反论时间

Weak point	言刃
“现场に持ち入んだ”	“ジュラルミンケ-ス”

分歧选项：选择“ガムテ-プ”。

言弹提供：选择“犯罪予告”。

分歧选项：选择“夜光涂料”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	边古山	“停电前から”	“贰大の证言”
2	九头龙	“下剂が入ってた”	“パ-ティの料理”
3	小泉	“电气の使いすぎ”	“仓库のアイロン”

反论时间

Weak point	言刃
“アイロンが停电の引き金”	“エアコンのタイマ-”

画面选择：选择桌上的台灯。

分歧选项：选择“电源コ-ド”。

嫌犯指认：狛枝凪斗。

分歧选项：选择“扫除をしていた时”。

分歧选项：选择“超高校级の幸运”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	九头龙	“ナイフで刺した”	“罪木の检死结果”

言弹提供：选择“澪田の证言”。

学级裁判（后半）

分歧选项：选择“血が付着していないこと”。

言弹提供：选择“仓库のテ-ブルクロス”。

灵光拼字（改）

单词为“ゆかした”。

嫌犯指认：田中眼蛇梦。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	小泉	“アリバイがない”	“七海の证言”
2	终里	“明かりを使った”	“厨房の备品リスト”

反论时间

Weak point	言刃
“左右田クンに目击”	“防火扉”

嫌犯指认：花村辉々。

言弹提供：选择“ナイフ”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	花村	“大广间にいた事实”	“床の隙间”

言弹提供：选择“耻ずかしいポ-ズ”。

灵光拼字（改）

单词为“てつぐし”。

惊恐辩论

致命一击选择“骨付き肉”。

高潮推理

页数	碎片提示
1	旧馆の入口で见张りをする七海
2	电源が入ったアイロン
	11时30分の设定
3	エアコンが起动
4	暗视スコ–プ装着ウウ！
	テ–ブルの下に潜ろうとする狛枝
5	点火したぞ！
	大きな骨付き肉です
6	防火扉を闭めている
	テ–ブルクロスをお借りします
8	光るナイフ……？
10	超高校级の轻音部なので澪田の耳はいい

惩罚

剧情之后获得礼物“三つ星バッジ”和“木の棒”，CHAPTER 1结束。



CHAPTER 2 海と罚。罪とココナッツ（非）日常编

本章隐藏黑白熊位置		
场所	奖章	位置
图书馆	10	右侧书架上方
钱德勒海滩	10	海滩的左面
药店	10	右侧药品架上方
海滩小屋的换衣间（クロ–ゼット）	10	左侧墙壁
被害者的房间	20	电视背后

第4日 Day Time

探索

餐厅剧情之后前往中央岛（持有礼物“No.106 男のマロン”的话，与小泉对话可以获得CG）。

↓

从中央岛的2号桥前往2号岛（2番目の岛/2バンメノ シマ），然后前往图书馆（トショカン）。

↓

在图书馆调查书架，调查索妮娅，然后调查右侧书架上方可以找到隐藏黑白熊。

↓

离开图书馆，前往药店（ドラッグストア）。调查罪木。

↓

离开药店，前往简易食堂停车场（ダイナ–前驻车场/ダイナ– マエ），自动进入简易食堂（ダイナ–）。

↓

在简易食堂调查九头龙，然后回到外面的停车场，调查右侧的隧道进入钱德勒海滩（チャンドラビ–チ）。

↓

来到海滩调查澪田，然后调查贰大。调查海滩左边可以找到隐藏黑白熊。之后进入海滩小屋（ビ–チハウス）。

↓

海滩小屋中调查左右田，然后调查右侧的门，之后再次调查左右田。

↓

以上流程结束后，强制前往2号岛的遗迹（イセキ）。调查七海，然后调查遗迹的门。

第5日 Morning

探索

前往餐厅。

第6日 Day Time

自由行动

第一次

场所	角色
ホテル（ホテル前）	边古山
ホテル（ロビ–）	七海
2番目の岛（中央の岛への桥）	终里、澪田
遗迹	田中
图书馆	索妮娅
ドラッグストア	罪木
ビ–チハウス	小泉
チャンドラビ–チ	贰大、西园寺

第二次

场所	角色
ホテル（ロビ–）	七海
2番目の岛（中央の岛への桥）	贰大、边古山
图书馆	索妮娅、罪木
ダイナ–	田中
ビ–チハウス	西园寺
チャンドラビ–チ	终里、小泉
ジャバウォック公园前	澪田

第5日 Night Time

探索

前往胡言乱语公园。调查右侧的游戏机。

第6日 Day Time

探索

前往餐厅，然后前往酒店旧馆大厅。

第6日 Day Time

自由行动

第三次

场所	角色
ホテル（コテ–ジ）	贰大、澪田
ホテル（ホテル前）	边古山
ホテル（ロビ–）	七海
ホテル（レストラン）	终里
1番目の岛（桥の前）	田中
图书馆	索妮娅
ドラッグストア	罪木
ダイナ–前驻车场	西园寺、小泉

第四次

场所	角色
ホテル（ホテル前）	贰大
ホテル（ロビ–）	七海
ロケットパンチマ–ケット	西园寺
牧场	田中
2番目の岛（中央の岛への桥）	小泉、罪木
遗迹	索妮娅
ダイナ–前驻车场	澪田
ビ–チハウス	边古山
チャンドラビ–チ	终里



第6日 Night Time

探索

前往胡言乱语公园，调查游戏机。

↓

进入游戏画面，按下Start键。

↓

基本操作与平日一样，前往1–A教室（按↑转向，然后按○键进入），与第一个女生B子对话，然后与倒数第二名女生D子对话。

↓

前往1–B教室，游戏结束。

第7日 Morning

探索

前往餐厅。

第7日 Day Time

自由行动

第五次

场所	角色
ホテル（コテ–ジ）	七海、终里
ホテル（レストラン）	索妮娅
牧场	田中
1番目の岛（桥の前）	贰大

探索

强制来到火箭飞拳市场，然后前往简易食堂。

↓

在简易食堂调查左右田，剧情之后再次回到简易食堂。

↓

剧情之后，前往钱德勒海滩，进入海滩小屋。

海と罚。罪とココナッツ 非日常编

搜查开始

海滩小屋

获得言弹“モノクマファイル2”。

↓

调查尸体，更新言弹“モノクマファイル2”。

↓

调查小屋的换衣间（クロ–ゼット），然后进入其中。

换衣间

调查地面的黄色果冻和右侧架子上的冲浪板袋子（左上墙壁有隐藏黑白熊）。离开换衣间回到小屋内。

海滩小屋

调查七海，获得言弹“砂浜の足迹”。

调查垃圾箱，获得言弹“ゴミ箱”。

调查金属球棒，获得言弹“金属バット”。

调查面具，获得言弹“美少女アニメのお面”。

调查右侧洗澡间的门，获得言弹“シャワ-ル-ム”。再次调查洗澡间的门后可以进入洗澡间。

洗澡间

调查上方的窗户，获得言弹“铁格子のある窗”。离开洗澡间回到小屋内。

海滩小屋

调查冰箱。

以上步骤完成后，更新言弹“金属バット”。

调查七海，强制移动到胡言乱语公园。

胡言乱语公园

调查七海，看到游戏机标题画面后输入5次方向键↓，画面变化后按Start开始游戏。

来到楼梯处按↑前往2楼，然后进入音乐教室，调查音乐教室右侧的尸体。

调查被打碎的玻璃窗，获得言弹“散乱した水槽”、“犯人の逃走经路”和“盗まれた水着”。

游戏结束后，获得言弹“クリア特典”。然后前往机场。

机场

调查澪田和罪木，然后前往被害者的房间

被害者的房间

调查床上的信封，获得言弹“玄关ホ-ルの写真”、“割れた花瓶の写真”、“女子高生の现场写真”和“E子の现场写真”，更新言弹“クリア特典”（房间电视机后面有隐藏黑白熊）。离开房间，前往海滩小屋。

海滩小屋

在海滩小屋调查索妮娅，然后调查罪木，获得言弹“罪木の检死报告”和“小泉が持っていた手纸”。

调查狛枝，更新言弹“砂浜の足迹”，获得言弹“グミの袋”。

搜查部分结束，前往黑白熊岩山，调查岩山，进入学级裁判部分。

学级裁判（前半）

分歧选项：依次选择“ツミキ”、“B子”、“ミオダ”、“コイズミ”、“クズリュウ”、“妹がいた”和“最初に死んだ女子高生”。

分歧选项：选择“E子が犯人だったから”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	贰大	“窗ガラスの割れる音”	“割れた花瓶の写真”
2	澪田	“砂利で殴つた”	“盗まれた水着”

分歧选项：选择“F男”。
言弹提供：选择“金属バット”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	西园寺	“行ってない”	“砂浜の足迹”
2	西园寺	“朝の散步の时だけ”	“小泉が持っていた手纸”

画面选择：选择换衣间。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	九头龙	“グミを落とした”	“グミの袋”
2	终里	“最后の力を振り绞つて”（被完全相同的杂音盖住，需要先消音两次）	“ツミキの检死报告”

流水议论

Weak point	言刃
“シャワ-で洗い流せばいい”	“シャワ-ル-ム”

分歧选项：选择“1人で服を着られない”。

※获得言弹：“西园寺が持っていた手纸”。

言弹提供：选择“小泉持っていた手纸”。

分歧选项：选择“两方の手纸”。

学级裁判（后半）

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“西园寺の前”、“西园寺の后”和“ビ-チハウス”。

画面选择：依次选择换衣间，以及换衣间中右侧架子上的冲浪板袋子。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	九头龙	“洗い流すのは无理”	记忆七海的发言：“シャワ-以外の物”

分歧选项：选择“冷藏库のドリンク”。

反论时间

Weak point	言刃
“水の类いは无かった”	“ゴミ箱”

嫌犯指认：边古山佩可。

分歧选项：选择“シャワ-ル-ムの小窗”。

灵光拼字（改）

单词为“しない”。

惊恐辩论

致命一击选择“しないぶくろ”。

高潮推理

页数	碎片提示
1	西园寺は谁かと约束をしたみたいだ
2	犯人は2通の手纸をねつ造した
3	ビ-チハウスを访れる西园寺……?
4	ビ-チハウスを访れる小泉……?
5	美少女アニメのお面をポトリ……
6	ペットボトルの水を……何に?
	犯人がサ-フボ-ドケ-スの中に入つた!
7	目を觉ました西园寺
	砂浜の足迹……?
8	レモン味のグミをポトリ……
	竹刀に竹刀袋を结びつけ……だと?

分歧选项：选择“国籍”。

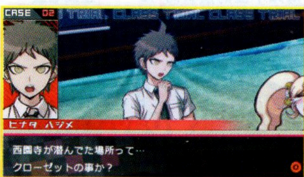
分歧选项：选择“死体发见アナウンス”。

嫌犯指认：九头龙冬彦。

言弹提供：选择“女子高生の现场写真”。

惩罚

剧情之后获得礼物“黑龙丸”，CHAPTER 2结束。



CHAPTER 3 砚の香りのデッドエンド（非）日常编

本章隐藏黑白熊位置

场所	奖章	位置
电影院	10	右侧墙壁
电器街	10	左侧建筑的洞口中
医院1F（走廊）	10	太平间
医院2F（会议室）	10	天花板
汽车旅馆（中央的房间）	20	马桶盖子上

第8日 Morning



探索

前往餐厅，调查餐厅左端黑白色的？？？

从中央岛的3号桥岛前往3号岛（3番目の岛/3バンメノシマ），然后前往电影院（映画馆/エイガカン）。

电影院中调查购物台（右侧的墙壁有隐藏黑白熊）。

离开电影院，前往电器街（电气街/デンキガイ）。

电器街中调查最左侧的盗摄商店和中央的电脑商店（左侧建筑的洞口中有隐藏黑白熊）。

↓

离开电器街，前往小型演奏馆（ライブハウス），调查入口进入。

↓

离开小型演奏馆，前往医院（病院/ビョウイン）。

↓

进入医院后先退出一次，然后强制进入医院。之后进入医院左侧的走廊，来到1F最靠近楼梯的4号病房中（正对楼梯的玻璃窗隔绝的太平间有隐藏黑白熊）。

↓

与病房中的任意三人对话后发生剧情（持有礼物“No.113 ラジコンバトラー四驱太郎”的话，与左右田对话可以获得CG，并即时结束剧情事件）。

第9日 Morning

探索

前往餐厅（持有礼物“No.111 夏まトウリー”的话，与澪田对话，选择“ヒマしてる”可以获得CG；持有礼物“No.061 トイカメラ”的话，与西园寺对话，选择“暇してる”可以获得CG）。

第9日 Day Time

自由行动

第一次

场所	角色
ホテル（ロビー）	七海
ホテル（レストラン）	贰大
砂浜	终里
图书馆	狛枝
3番目の岛（中央の岛への桥）	田中、西园寺
映画馆（ロビー）	索妮娅
ライブハウス前驻车场	澪田
病院1F（ロビー）	罪木

第二次

场所	角色
ホテル（コテージ）	罪木、西园寺
ホテル（ロビー）	七海
ホテル（レストラン）	终里
牧场	田中
图书馆	索妮娅
3番目の岛（中央の岛への桥）	狛枝、贰大
ライブハウス	澪田



第10日 Day Time

探索

前往餐厅。

第10日 Day Time

自由行动

第三次

场所	角色
ホテル（コテージ）	田中、罪木、七海
ホテル（ホテル前）	狛枝
ロケットパンチマーケット	终里
图书馆	狛枝
3番目の岛（中央の岛への桥）	索妮娅
ライブハウス前驻车场	西园寺
ライブハウス仓库	澪田

第四次

场所	角色
ホテル（コテージ）	贰大
牧场	田中、索妮娅
砂浜	西园寺
图书馆	狛枝
3番目の岛（中央の岛への桥）	终里
ライブハウス仓库	澪田
病院1F（ロビー前）	罪木

第10日 Night Time

探索

前往3号岛的小型演奏馆，进入馆内。

↓

离开演奏馆，前往1号岛的沙滩。

第11日 Morning

探索

前往餐厅。

↓

调查终里、狛枝和西园寺，之后强制移动到医院。

↓

在医院调查西园寺。

第11日 Night Time

探索

剧情后强制进入病房，调查罪木。

↓

离开病房，前往医院大厅。

↓

在大厅调查柜台上的粉红色监视器材，然后调查揭示板上的贴纸。

第12日 Morning

探索

强制移动到医院，进入2号病房。

↓

回到医院大厅。

第12日 Night Time

探索

前往医院走廊，之后进入2号病房。

第13日 Morning

探索

强制移动到医院，进入2号病房。

↓

离开病房，前往医院大厅，调查粉红色监视器材。

↓

前往小型演奏馆，进入馆内，剧情后强制移动到汽车旅馆（モーテル）。

↓

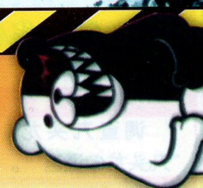
在汽车旅馆调查黑白美，然后离开汽车旅馆，前往小型演奏馆。

↓

调查小型演奏馆入口。



砧の香りのデッドエンド 非日常编



搜查开始

小型演奏馆

获得言弹“モノクマファイル3”。

↓

调查地面损坏的粉红色机器，获得言弹“监视カメラセット”。

↓

调查舞台后视点拉近，调查舞台上的尸体，获得言弹“足の里の血痕”。

↓

调查舞台上的绳子，获得言弹“首吊りのロープ”。

↓

调查舞台上的麻袋，然后调查舞台上的立脚架，获得言弹“脚立”。

↓

调查舞台上的幕布，获得言弹“ライブハウスのカーテン”。

↓

调查舞台上的蜡烛，获得言弹“ロウソク”。

↓

调查舞台上的七海，获得言弹“床を拭いた迹”。

↓

调查舞台柱子上的尸体，获得言弹“モーテルの键”。

↓

调查舞台柱子后面的空调设定器，获得言弹“空调の设定”。

↓

调查空调设定器下方的操作盘，获得言弹“厚纸の切れ端”。

↓

离开舞台，从后面的红色大门前往小型演奏馆仓库。

小型演奏馆仓库

调查木架、穿衣镜、椅子上的贴纸和吉他，然后调查枝，回到演奏馆内。

小型演奏馆

调查罪木，获得言弹“罪木の证言”。

↓

调查九头龙，获得言弹“半透明の块”。

↓

以上流程结束后，再次调查罪木，守则追加“ルール その12”。离开演奏馆，前往电影院。

电影院

获得言弹“映画の招待卷”。

↓

调查赠品柜台，获得言弹“モノクマの证言”。

进入剧场，获得言弹“モノミの魔法使い”。离开电影院，前往医院。

医院大厅

在大厅调查粉红色的监视器材，获得言弹“监视モニターの映像”。再调查左右田后，进入医院走廊。

医院走廊

调查终里。然后来到医院2F的会议室。

医院会议室

会议室天花板上有隐藏黑白熊。剧情之后离开医院，前往汽车旅馆。

汽车旅馆

调查田中。

调查九头龙，获得言弹“九头龙の证言”。

调查并进入汽车旅馆中央的房间。

汽车旅馆中央房间

调查洗面台（洗面台左侧冲水马桶上有隐藏黑白熊）。

调查索妮娅，获得言弹“ソニアの证言”。

搜查部分结束，前往黑白熊岩山，调查岩山，进入学级裁判部分。



学级裁判（前半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	狛枝	“映画に见立てた”	“映画の招待卷”
2	九头龙	“内側から封锁”	“半透明の块”

分歧选项：选择“接着剂”。

灵光拼字（改）

单词为“かべがみ”。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“隠されていた”、“壁纸”和“柱ごと覆った”。

分歧选项：选择“杀害顺序の误认”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“何かを踏んだ迹”	“足の里の血痕”

反论时间

Weak point	言刃
“血痕はなかった”	“床を拭いた迹”

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“全员にアリバイがない”	“罪木の证言”

学级裁判（后半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“ご自分で向かった”	“モ-テルの键”

反论时间

Weak point	言刃
“犯人とバトった”	“ソニアの证言”

分歧选项：选择“脚立”。

画面选择：选择立脚架。

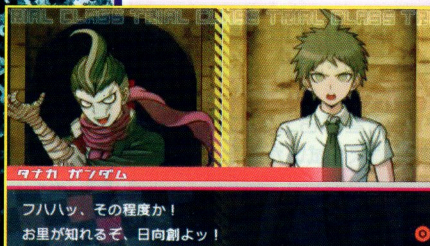
灵光拼字（改）

单词为“さつえいばしょ”。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“カメラ”、“ライブハウス”和“持ち出した”。

分歧选项：选择“破坏した”。



灵光拼字（改）

单词为“びょういんのかいぎしつ”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“ライブハウスを会议室”	“ライブハウスのカ-テン”

言弹提供：选择“ロウソク”。

分歧选项：选择“会议室の澪田”。

嫌犯指认：罪木蜜柑。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“谁かのウソ”	“首吊りロ-プ”
2	罪木	“あんなカメラアングル”	记忆七海的发言：“犯人のミス”

惊恐辩论

致命一击选择“映画馆の特典”。

高潮推理

页数	碎片提示
1	首吊り中継……の映像
2	麻袋……いや、モノミのト-ト-バッグを脱ぎ舍てた……！
4	ライブハウスの壁纸を剥がした！？
	照明バトンの切れ端
5	监视カメラセットのなれの果て……
	何を涂ってる？接着剂か？

惩罚

剧情之后获得礼物“エプロン白衣”，CHAPTER 3结束。



CHAPTER 4

超高校级のロボは时计仕挂けの梦を见るか？（非）日常编

本章隐藏黑白熊位置

场所	奖章	位置
过山车	10	后排座位
老鼠城堡	10	左侧城墙
草莓之屋3F	10	楼梯左侧的篮子
草莓之屋2F（普通客房）	10	桌子后面
青葡萄之屋3F（黑白熊资料室）	10	入口左侧站立的金色雕像

第14日 Day Time

探索

从中央岛的4号桥岛前往4号岛（4番目の岛/4バンメノシマ），然后前往惊吓之屋（ドッキリハウス）。

在惊吓之屋调查列车。

离开惊吓之屋，前往过山车（ジェットコ-スタ-）。调查后排座位有隐藏黑白熊。

离开过山车，前往老鼠城堡（ネズミ-城/ネズミ-ジョウ）。

调查城堡大门，然后调查贰大（左侧城墙上有隐藏黑白熊）。

离开老鼠城堡，前往鬼屋（モノミハウス前/オバケヤシキ）。

在鬼屋门口，调查黑白美的家。

以上流程完毕后，离开鬼屋，前往过山车。

剧情之后强制移动到惊吓之屋。调查列车，强制移动到草莓之屋（ストロベリ-ハウス）。

剧情之后，从草莓之屋3F离开，前往2F（楼梯左侧篮子有隐藏黑白熊）。

进入2F的休息室（ラウンジ），调查肖像画和电话。

离开休息室，前往正对着的普通客房（フツウノ キャクシツ）。

离开普通客房，前往豪华客房（ゴウカナ キャクシツ）。

在豪华客房中调查贰大，然后离开2F前往1F。

↓

在1F依次调查最终死亡之屋（ファイナルデッドルーム）、升降机（エレベーター）和草莓回廊的门，来到草莓之塔（ストロベリータワー）。

↓

在草莓之塔中调查墙壁、门柱、地板上的花纹和门，然后离开草莓之塔。

↓

回到草莓之屋1F，调查升降机前的黑白熊，强制移动到青葡萄之屋（マスカットハウス）。

↓

在青葡萄之屋1F调查铜像，以及青葡萄回廊的门，来到青葡萄之塔（マスカットタワー）。

↓

在青葡萄之塔中调查门，然后依次调查七海、九头龙、狛枝和田中。

↓

调查青葡萄之屋的升降机，前往草莓之塔。

↓

剧情后来到青葡萄之屋2F，进入休息室旁边的粗末客房（ソマツナ キャクシツ）。

第15日 Morning

探索

前往青葡萄之屋的休息室。

自由行动

※前往青葡萄之屋3F的黑白熊资料室，调查入口左侧站立的金色雕像有隐藏黑白熊。

第一次

场所	角色
ストロベリ−ハウス1F	贰大
ストロベリ−ハウス2F	狛枝
ストロベリ−ハウス2F（粗末な客室）	九头龙
ストロベリ−ハウス2F（豪华な客室）	田中
マスカットハウス1F	索妮娅
マスカットハウス2F（粗末な客室）	终里

第二次

场所	角色
ストロベリ−ハウス1F	九头龙
ストロベリ−ハウス2F（ラウンジ）	贰大、终里
ストロベリ−ハウス3F（屋内公园）	田中
ストロベリ−タワ−	狛枝
マスカットハウス3F	索妮娅



第三次

场所	角色
ストロベリ−ハウス2F（ラウンジ）	九头龙
ストロベリ−ハウス2F（普通の客室）	贰大
ストロベリ−ハウス2F（豪华な客室）	田中
マスカットハウス1F	索妮娅
マスカットハウス2F（粗末な客室）	终里
マスカットハウス3F（モノクマ资料室）	狛枝

第15日 Night Time

探索

回到青葡萄之屋自己的房间。

第16日 Morning

探索

前往青葡萄之塔。

第16日 Day Time

自由行动

※前往草莓之屋2F的普通客房，调查桌子后面有隐藏黑白熊。

第四次

场所	角色
ストロベリ−ハウス2F（粗末な客室）	九头龙
ストロベリ−ハウス2F（ラウンジ）	狛枝
ストロベリ−ハウス3F（屋内公园）	田中
マスカットハウス2F	贰大
マスカットハウス2F（粗末な客室）	终里
マスカットハウス2F（豪华な客室）	索妮娅

第五次

场所	角色
ストロベリ−ハウス2F（ラウンジ）	九头龙
ストロベリ−ハウス2F（豪华な客室）	狛枝
ストロベリ−ハウス3F（屋内公园）	田中
マスカットハウス1F	贰大
マスカットハウス2F（ラウンジ）	终里
マスカットハウス2F（豪华な客室）	索妮娅

探索

经过升降机，前往草莓之屋1F的最终死亡之屋。

第16日 Morning

探索

前往青葡萄之塔。



超高校级のロボは时计仕挂けの梦を见るか？非日常编



搜查开始

GO 青葡萄之塔

获得言弹“モノクマファイル4”。

↓

调查尸体后拉近视角，调查头部，获得言弹“オヤスミスイッチ”。

↓

调查胸部，然后调查电线，获得言弹“ワイヤー”。

↓

调查机油，获得言弹“床に广がったオイル”。

↓

视角还原，调查地上的铁锤，获得言弹“新品つぼいハンマー”。

↓

调查倒下的门柱，获得言弹“倒れた柱”。

↓

调查七海，获得言弹“柱の破片”。

↓

调查终里，获得言弹“终里の证言”。

↓

调查大门，获得言弹“チェーン”。前往青葡萄之屋2F休息室。

GO 青葡萄之屋2F休息室

调查电话后场景切换。

GO 草莓之屋2F休息室

调查左右田，获得言弹“壁挂け时计”。

↓

调查九头龙，获得言弹“九头龙の证言”。

↓

离开休息室，前往草莓之屋1F。

GO 草莓之屋1F

调查升降机，获得言弹“连络エレベーター”。

↓

调查草莓回廊的门，获得言弹“イチゴ回廊のスイッチ”。

↓

进入最终死亡之屋，逃离游戏开始。

GO 最终死亡之屋

※想要挑战逃离游戏的玩家可以略过本步骤：调查3号墙的铁栏连续选择三次“はい”可以直接进入武器库（オクタゴン）。

调查7号墙壁铁栏下方的血字（该血字为地图上的标记，代表房间的方向。血字所在的一端为南）。

↓

调查6号墙壁书桌中央的抽屉，获得“钳子”（对准画面中的道具按下△键可以使用）。

↓

调查没有数字的墙壁上的门，打开是壁橱，里面有数字5，调查并获得“衣架”。

↓

调查墙上的“NEWSをみろ”的字样，得到提示（NEWS代表北东西南四个方向，相应墙上的数字组合起来为3657。但是6号墙壁上的6数字上方有一横杠，代表该数字其实应该是倒过来的9，因此正确的数字组合为“3957”）。

↓

调查“NEWSをみろ”字样下方的机器，输入暗号“3957”，获得“USB储存器”和“数码相机”。

↓

对“衣架”使用“钳子”，“衣架”变为“针金”。

↓

对床铺使用“针金”，获得“桌钥匙”。

↓

调查书桌，对左边的抽屉使用“桌钥匙”，获得“剪刀”。

↓

对黑白熊布偶使用“剪刀”，获得“电池”。

↓

对“数码相机”使用“电池”，然后调查“数码相机”，看到行星画面。

↓

对笔记本电脑使用“USB储存器”，然后调查书桌右边的抽屉，得到密码提示。

调查笔记本电脑，输入密码“MMMJVSS”（抽屉里的密码提示上写的“月火水木金土日”并非曜日，而是数码相机里提示的行星。按顺序变换成英文为Moon、Mars、Mercury、Jupiter、Venus、Saturn和Sun，各取头字母就是密码）。

观察北边铁栏旁边的数字装置，记下红灯闪烁的模式和顺序，对照笔记本电脑上的图片，得到暗号“9875”。

调查“NEWSをみろ”字样下方的机器，输入暗号“9875”。

对北边铁栏旁边已经打开的数字装置使用“USB储存器”，逃离游戏结束，进入武器库（オクタゴン）。

GO 武器库

调查武器、窗、冰箱和地上的门。之后场景切换。

GO 青葡萄之屋2F休息室

调查狛枝，获得言弹“突然现れた狛枝”。

再次调查狛枝。剧情之后前往青葡萄之屋1F。

GO 青葡萄之屋1F

获得言弹“左右田の证言”。前往青葡萄之塔。

GO 青葡萄之塔

调查左右田，然后调查尸体拉近视角。

调查胸部，获得言弹“アラームタイマ-”和“电波时计”。

视角还原后，调查九头龙，再调查狛枝，获得言弹“坏れたドアノブ”。

经过升降机，前往草莓之塔。

GO 草莓之塔

获得言弹“タワ-内の违和感”，更新言弹“チェ-ン”。

调查草莓之塔的门，更新言弹“坏れたドアノブ”。

搜查部分结束，进入学级裁判部分。



学级裁判（前半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“灭多打ち”	“新品っぽいハンマ-”

分歧选项：选择“倒れた柱”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“柱を倒した”	“柱の破片”
2	索妮娅	“まったく同じ场所”	“タワ-内の违和感”

反论时间

Weak point	言刃
“现场の物はすべて”	“床に广がったオイル”

分歧选项：选择“命悬けのゲ-ム”。

画面选择：选择塔右侧的天空。

画面选择：选择森林。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“存在する”、“同じ建物”和“纵并び”。

分歧选项：选择“マスカットハウスの上阶”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“ダミ-の死体”	“タワ-内の违和感”

灵光拼字（改）

单词为“エレベ-タ-”。

分歧选项：依次选择“すべて床にある”和“床だけが动く”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	田中	“纵に动いている”	“左右田の证言”

分歧选项：选择“8角形”。

画面选择：选择红色方块少于绿色方块的部分。

学级裁判（后半）

分歧选项：选择“坠落死”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“动いている物”	“オヤスミスイッチ”
2	九头龙	“落ちてたドアノブ”	“ワイヤ-”

反论时间

Weak point	言刃
“スリ-プモ-ドのまま”	“アラ-ムタイマ-”

分歧选项：选择“柱に激突した”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	终里	“时计を狂わせた”	“电波时计”

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“时间”、“建物の时计”和“どっちも”。



流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	“坠落した时の音”	“终里の证言”

分歧选项：依次选择“2时间”和“モノクマ太极拳”。

嫌犯指认：狛枝凪斗。

灵光拼字（改）

单词为“ごうかなきゃくしつ”。

嫌犯指认：田中眼蛇梦。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	田中	“惟一の移动手段”	记忆终里的发言：“秘密の拔け道”

嫌犯指认：狛枝凪斗。

反论时间

Weak point	言刃
“暗と混沌の螺旋”	“ワイヤ-”

惊恐辩论

致命一击选择“破坏神暗黑四天王”。

高潮推理

页数	碎片提示
1	アラ-ムは午前5时30分。今の时间は午前2时40分ちょうどぐらい……
2	寝れない九头龙……?
	アラ-ムは午前5时30分。今の时间は午前5时ちょうどぐらい……
4	ハムスタ-が押したアア！！
5	ドアノブに轮っかを引っ挂けた!
6	いちご回廊のスイッチが坏された
7	大きなハンマ-がありますね
8	挂け时计の骚音で集合
9	ドアノブが外れたアア！！
10	俺が目を觉ましたのは……

惩罚

剧情之后获得礼物“魔犬のイヤリング”，CHAPTER 4结束。

CHAPTER 5 君は绝望という名の希望に微笑む（非）日常编

本章隐藏黑白熊位置

场所	奖章	位置
路边摊	10	右侧路边摊
玩偶工场	10	右侧篮子右上
军事设施	10	左侧集装箱上
海神工业	10	右侧平台
被害者的房间	10	洗澡间

第18日 Morning

探索

来到5号岛（5番目の岛/5バンメノ シマ）后，前往路边摊（屋台通り/ヤタイドオリ）。

调查右侧的隐藏黑白熊后，离开路边摊，前往玩偶工场（ヌイグルミ工场前/コウジョウ）。

调查工场大门进入内部，调查玩偶制造机和玩偶篮子（篮子右上有隐藏黑白熊）。

↓

离开工场内部，从工厂门前调查右侧小门进入道具仓库（グッズ仓库/グッズソウコ）。

↓

在道具仓库调查黑白熊模板。

↓

离开工场，前往军事设施（ジャバウォック军事施设/グンジシセツ）。

↓

调查索妮娅（左侧集装箱上有隐藏黑白熊）。

↓

离开军事设施，前往海神工业（ワタツミ・インダストリアル）

↓

调查左下和右下的机器，然后调查左右田（右侧平台上有隐藏黑白熊）。

↓

完成以上流程后，回到外面发生剧情，前往路边摊，调查狛枝。

第18日 Night Time

探索

回到日向的房间。

第19日 Night Time

探索

前往餐厅。

第19日 Day Time

探索

前往酒店大厅，调查索妮娅。

↓

前往2号岛的遗迹。

↓

调查遗迹入口，拉近视角后调查密码输入装置。



自由行动

第一次	
场所	角色
ホテル（ホテル前）	九头龙
ホテル（ロビ－）	七海
ホテル（レストラン）	终里
ロケットパンチマ－ケット	左右田
ワタツミ・インダストリアル	索妮娅

第二次	
场所	角色
ホテル（コテ－ジ）	九头龙、终里
ホテル（ロビ－）	七海
电气街	左右田
屋台通り	索妮娅

第19日 Night Time

探索

调查狛枝后，前往酒店大厅。

第20日 Morning

探索

前往餐厅，调查狛枝。

第20日 Day Time

探索

前往4号岛的老鼠城堡，调查破洞进入城内。

↓

调查正面的长枪，再调查地面。

第21日 Morning

探索

前往餐厅，调查狛枝。强制移动到4号岛。

第21日 Morning

探索

前往鬼屋，进入内部。

↓

调查黑白美，然后调查布偶衣架和床上方的显示器。

↓

前往老鼠城堡和过山车调查后，回到外面发生剧情。

↓

经过中央岛的桥，前往胡言乱语公园。

↓

经过3号岛的桥，前往小型演奏馆附近的路边，调查七海。

↓

经过中央岛的桥，再经过5号岛的桥，前往军事设施，调查索妮娅。

↓

前往玩偶工场，调查卡车。

↓

调查右边传送带上的电脑笔记本。

↓

离开工场后发生剧情，强制回到工场，调查左侧的茶水室（给汤室/キュウトウシツ）。

↓

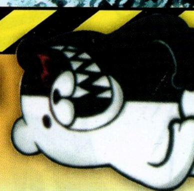
茶水室内调查上方的红色灭火弹。

↓

剧情后进入仓库，调查仓库里面。



君は绝望という名の希望に微笑む 非日常编



搜查开始

道具仓库

获得言弹“モノクマファイル5”。

↓

调查尸体，拉近视角。调查面部，获得言弹“ガムテ－プ”。

↓

调查匕首，获得言弹“ア－ミ－ナイフ”。

↓

调查烧断的绳子，获得言弹“燃えたロ－プ”。

↓

调查尸体的左手，获得言弹“左手の血痕”。

↓

调查长枪，获得言弹“グングニルの枪”。

↓

调查尸体的腿部，获得言弹“拷问された迹”。

↓

视角还原后，调查左下角的打火机，获得言弹“オイルライタ－”。

↓

调查黑白熊玩偶，获得言弹“等身大モノクマ”。

↓

调查七海，获得言弹“梁の血痕”。

↓

调查终里后，回到仓库外面部分。调查右边纸箱上的MP3播放器，获得言弹“MP3プレイヤ－”。

↓

调查黑白熊模板，获得言弹“モノクマパネル”。

↓

调查索妮娅，获得言弹“ソニアの证言”。

↓

以上步骤完成后，离开道具仓库，前往工场内部。

玩偶工场

调查索妮娅，获得言弹“モノクマの证言”。离开工场，前往军事设施。

军事设施

调查左侧两辆卡车。离开军事设施，前往老鼠城堡。

老鼠城堡

进入内侧，调查长枪。离开老鼠城堡，前往酒店。

酒店

调查七海，然后进入被害者的房间。（洗澡间里有隐藏黑白熊）。

被害者的房间

调查床铺，获得言弹“ガスマスクと手袋”和“青い纸クズ”。

↓

调查冰箱，获得言弹“モノクマ特性の毒”。

↓

调查宝箱，获得言弹“モノミのノ－ト”。

↓

调查书架，获得言弹“希望ヶ峰学园ファイル”。

↓

搜查部分结束，前往黑白熊岩山，进入学级裁判部分。

学级裁判（前半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	左右田	“狛枝を拷问した”	“ガムテ－プ”

反论时间

Weak point	言刃
“ぶつ杀した后”	“ガムテ－プ”



流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	"扉が开いた"	"モノクマのパネル"

言弹提供：选择"MP3プレイヤー"。
分歧选项：选择"犯人が出られない"。
嫌犯指认：狛枝凪斗。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	九头龙	"两手两足を缚る"	"燃えたロープ"

分歧选项：选择"右腕の袖"。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	七海	"ナイフを固定"	"等身大モノクマ"
2	左右田	"左手も除外"	"左手の血痕"

分歧选项：依次选择"握ってい た"和"ムチの部分"。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择"狛枝の真上"、"天井の梁"和"枪のムチ"。
言弹提供：选择"モノクマファイル5"。

灵光拼字（改）

单词为"しいん"。

学级裁判（后半）

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	"见た目に残らない死因"	"モノクマ特制の毒"

逻辑深潜

赛道分歧依次选择"气体"和"鼻から"。
分歧选项：选择"スプリンクラー"。
分歧选项：选择"入れ物"。

灵光拼字（改）

单词为"しょうかだん"。
言弹提供：选择"青い纸クズ"。
分歧选项：依次选择"みんなで消火弾を投げた时"、"狛枝凪斗"、"狛枝凪斗"和"谁かに毒药を投げさせるため"。

高潮推理

页数	碎片提示
1	モノクマ特性の毒药がある
2	盖を剥がしておこーっと
3	大量の消火弾がある
4	オイルライターを置いておくね
5	右手には焼き切ったロープを结んでおくぜ
6	左手で枪のムチを握っておく
7	お口はガムテープでケア!
8	ヌイグルミにセットだべ!
9	狛枝のビデオメッセージは……
11	割れた消火弾から毒药ががががが……!
12	ムチを手放しちゃった……

分歧选项：依次选择"才能"和"里切り者"。
嫌犯指认：七海千秋。

惊恐辩论

致命一击选择"モノミのノート"。
分歧选项：选择"ファイナルデッドルーム"。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	索妮娅	"わたくしだけ"	"ソニアの证言"

反论时间

Weak point	言刃
"伪物だと事前に闻いた"	"モノクマの证言"

嫌犯指认：七海千秋。

惩罚

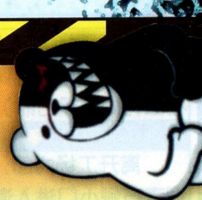
第23日 Morning

探索

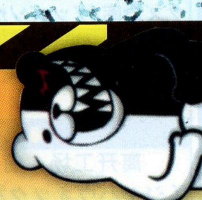
前往餐厅。剧情后离开餐厅，强制来到2号岛，前往遗迹。

剧情之后获得礼物"ゲーマーリュック"，CHAPTER 5结束。

CHAPTER 0 修学旅行へと向かう乗り物の中のような



CHAPTER 6 This is the end ～さよなら绝望学园～



本章隐藏黑白熊位置

场所	奖章	位置
1-A教室	10	右侧天花板
体育馆	10	左侧看台
生物室	10	桌子下
职员室	10	右侧墙边
2-B教室（洗衣房）	10	右侧自动贩卖机旁

Time Unknown

探索

在1-A教室中调查天花板右侧的隐藏黑白熊。

离开教室，前往左上角的体育馆。

搜查开始

体育馆

调查体育馆左侧看台上的隐藏黑白熊。离开体育馆，前往右下方的武道场。

武道场

调查地上的书本，获得言弹"予备学科について"。离开武道场，前往右侧的5-A教室。

5-A教室

调查桌上的书本，获得言弹"希望ヶ峰学园史上最大最悪の事件"。离开5-A教室，前往左上角的生物室。

生物室

调查地上的书本，获得言弹"人类史上最大最悪の绝望的事件"（桌子下有隐藏黑白熊）。离开生物室，前往右侧的5-B教室。

5-B教室

调查黑白熊，获得言弹"超高校级の绝望"，更新言弹"予备学科について"。

调查九头龙，获得言弹"コロシアイ学园生活"，更新言弹"超高校级の绝望"。离开5-B教室，前往左上方的音乐室。

5-B教室

调查漂浮的绿色屏幕，获得言弹"希望ヶ峰学园の生き残り"。离开音乐室，前往右侧的职员室。

职员室

调查黑板拉近视角，调查肖像画，获得言弹"学园の创始者"（右侧墙角有隐藏黑白熊）。

调查黑板上的报纸，获得言弹"被验者リスト"。

视角还原，调查漂浮的绿色屏幕，获得言弹"绝望の残党"。离开职员室，前往中央的娱乐室。

娱乐室

调查桌上的文件，获得言弹"希望育成计画"。

调查漂浮的绿色屏幕，更新言弹"绝望の残党"和"希望ヶ峰学园の生き残り"。离开娱乐室，前往中央的图书室。

图书室

调查漂浮的绿色屏幕，获得言弹"苗木诚へのメール"，更新言弹"绝望の残党"。离开图书室，前往右下角的2-B教室（洗衣房）

洗衣房

调查桌上的数位板电脑，获得言弹"新世界プログラム"（右侧自动贩卖机旁边有隐藏黑白熊）。离开2-B教室（洗衣房），前往右上角的1-B教室。




1-B教室

调查中央漂浮的物体，获得言弹“监视者”，更新言弹“新世界プログラム”和“希望ケ峰学园の生き残り”。

剧情之后，获得言弹“11037”和“强制シャットダウン”。

离开1-B教室后，搜查部分结束，进入右下角红色的大门，一直前进，进入学级裁判部分。

学级裁判

灵光拼字（改）

单词为“プログラム”。
分歧选项：选择“学园生活の记忆”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	黑白熊	“过ごしてる”	“被验者リスト”

嫌犯指认：九头龙冬彦。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	终里	“コロシアイのゲーム”	“新世界プログラム”

分歧选项：依次选择“监视者”和“七海千秋”。

逻辑深潜

赛道分歧依次选择“日向达”、“日向达”和“绝望から更正”。

灵光拼字（改）

单词为“ミナゴロシ”。
※获得言弹“狛枝のヴィジョン”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	苗木诚	“自分の体さえ破坏”	“狛枝のヴィジョン”

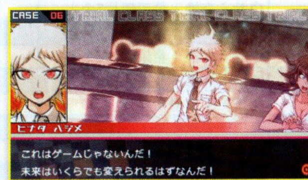
分歧选项：选择“出ない”。
※选择“出る”的情况下，会出现リトライ的选项，选择“はい”则回复所有发言力，回到上一个选项；选择“いいえ”则Game Over。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	苗木诚	“逆らえない”	“苗木诚のメール”

惊恐辩论

致命一击选择“11037”。
分歧选项：选择“江ノ岛盾子”。
分歧选项：选择“ジャバウォック公园”。
分歧选项：选择“‘卒业’を押す”。
分歧选项：选择“修学旅行のルール”。
分歧选项：选择“予备学科”。
言弹提供：选择“强制シャットダウン”。
分歧选项：选择“人数が足りない”。
分歧选项：选择“超高校级の绝望に戻る”。



逻辑深潜

赛道分歧依次选择“未来机关”、“コロシアイ”和“监视カメラ”。
※注意最后一个选项的三个选择肢看起来非常接近，一定要清楚辨认。
分歧选项：选择“教师役の最终决定”。
分歧选项：选择“学园の创立者”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	苗木诚	“作られた希望”	“希望育成计画”

分歧选项：选择“‘卒业’を选ぶ”。

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	–	–	–

流水议论

顺序	发言者	Weak point	言弹
1	七海	“永远に続く乐园のゲーム”	议论第二周回时记忆七海的发言：“ゲームなんかじゃない”
2	日向	所有Weak point	记忆七海的发言：“未来だって创れる”

流水议论

连打△键让日向复活，然后按住△键装弹，完成“未来”的言弹后松开△键。

反论时间

Weak point	言刃
“绝望的な未来なんて见なくたっていいんだよ”	“未来”

惊恐辩论

致命一击选择“それは违うぞッ！”。

结局

获得礼物“巨大携带电话”，CHAPTER 6结束。



EPILOGUE 未来の前の日



大结局之后获得礼物“イースター・エッグ”、“ウサミのストラップ”和“ダンガンロンパIF”。主菜单开启“アイランドモード”、“ノベル”选项，以及“EXTRA”选项中的“アートワークギャラリー”。

附录

学级裁判技能表

下页表格为学级裁判中所有技能的说明与获得方式。除No.27“スティング”外，获得的所有技能装备后即可生效，根据技能不同，装备所需要的SP（=日向的当前等级）也不同。表中技能名后跟有（推荐）字样的技能，是笔者推荐正常游戏中优先学习的技能，能够在学级裁判里帮大家不少忙哦。

技能组合推荐

想要仔细思考的玩家

“No.05 长考”+“No.19 右脑解放”

“长考”是增加学级裁判各环节操作时限的技能，而“右脑解放”是抑制集中力减少速度的技能。想要仔细推理、整理逻辑的玩家，推荐搭配以上两个技能。

不擅长流水议论的玩家

“No.16 アルゴリズム”+“No.17 オートフォーカス”

“オートフォーカス”技能可以在精神集中的时候，自动瞄准对方语句中出现的Weak point。而“アルゴリズム”则能够加快记忆言弹的速度。这个组合在难度大幅提升的后半段章节中能起到相当大的作用。但是照准的Weak point可不一定是正确的Weak point，这一点要多加提防。

不擅长动作部分的玩家



"No.06 カリスマ" + "No.07 冷静沉着" + "No.20 妄想" + "No.31 大业物"

这是推荐给推理没什么问题，却卡在动作部分的玩家的技能组合。将动作部分的难易度降到最低的话，言弹不需要装填，议论部分也不会出现杂音，因此配置以上变相增加血量的技能比较合适。条件允许的话，养出宠物黑白熊，用"No.08 明镜止水"替换掉"冷静沉着"就更完美了。

想快速过关的玩家



"No.10 シフトアップ" + "No.11 桃色筋肉" + "No.33 速弾き"

对于熟悉游戏流程，想要快速且爽快地闯关的玩家，就推荐以上能够加快裁判节奏的技能组合。不过当心忙中出错哦。

想收集奖章的玩家 "No.27 スティング"



学级裁判结束后获得奖章提升至1.4倍！而且无需装备，只要获得就立刻生效！惟一的问题就是，获得条件是与十神白夜好感度达到最高……要把握每一次机会，你懂的。

No.	技能	SP	效果	获得方法	适用范围							
					全部	分歧选项	流水议论	灵光拼字（改）	反论时间	惊恐辩论	逻辑深潜	高潮推理
01	注目の发言力	4	发言力最大值少许增加。无法与"羡望の发言力"同时装备	ウサミ交换（希望碎片4个）	●	–	–	–	–	–	–	–
02	羡望の发言力	7	发言力最大值大幅增加。无法与"注目の发言力"同时装备	ソニア好感度最高	●	–	–	–	–	–	–	–
03	抜群の集中力	4	集中力最大值少许增加。无法与"肋威の集中力"同时装备	ウサミ交换（希望碎片4个）	●	–	–	–	–	–	–	–
04	肋威の集中力	7	集中力最大值大幅增加。无法与"拔群の集中力"同时装备	养成宠物ウサミ获得	●	–	–	–	–	–	–	–
05	长考	5	各环节限定时间增加为1.2倍。	ウサミ交换（希望碎片5个）	●	–	–	–	–	–	–	–
06	カリスマ	8	选择正确答案时发言力回复量上升	ウサミ交换（希望碎片6个）	–	●	–	–	–	–	–	–
07	冷静沉着	4	光标摇晃减小。无法与"明镜止水"同时装备	ウサミ交换（希望碎片4个）	–	–	●	–	–	–	–	–
08	明镜止水（推荐）	6	光标不会摇晃。无法与"冷静沉着"同时装备	养成宠物モノクマ获得	–	–	●	–	–	–	–	–
09	シフトダウン	2	光标移动速度减缓为0.8倍。无法与"シフトアップ"同时装备	ウサミ交换（希望碎片1个）	–	–	●	●	–	–	–	–
10	シフトアップ（推荐）	2	光标移动速度加快为1.2倍。无法与"シフトダウン"同时装备	ウサミ交换（希望碎片1个）	–	–	●	●	–	–	–	–
11	桃色筋肉	5	发射言弹速度上升	终里赤音好感度最高	–	–	●	–	●	–	–	–
12	トリガーハッピー	5	发射言弹之后，到发射下一发言弹之间的间隔缩短	ウサミ交换（希望碎片5个）	–	–	●	–	●	–	–	–
13	ティスティング（推荐）	7	言弹装填3种以上的情况下，将言弹限定在3种	花村好感度最高	–	–	●	–	●	–	–	–
14	I.U.F	4	强化消音弹的威力。无法与"チートコード"同时装备	田中好感度最高	–	–	●	–	–	–	–	–
15	チートコード	4	消音弹击中发言，也不会减少限定时间。无法与"I.U.F"同时装备	七海好感度最高	–	–	●	–	–	–	–	–
16	アルゴリズム	4	记忆言弹的记忆速度加快为1.5倍	ウサミ交换（希望碎片4个）	–	–	●	–	–	–	–	–
17	オートフォーカス	4	发动精神集中时，光标自动瞄准Weak point	小泉好感度最高	–	–	●	–	–	–	–	–
18	七光	5	出错时发言力减少量降低为0.8倍	九头龙好感度最高	●	–	–	–	–	–	–	–
19	右脳解放	7	发动精神集中或狂热时间时，集中力减少速度减缓	ウサミ交换（希望碎片7个）	–	–	●	●	–	●	–	–
20	妄想	7	发动精神集中或狂热时间时，发言力会随时间经过回复少许	ウサミ交换（希望碎片6个）	–	–	●	●	–	●	–	–
21	静感マッサージ	6	集中力回复速度上升为1.2倍	罪木好感度最高	–	–	●	●	–	●	–	–
22	美声	4	破坏对手发言时，给对手的伤害增加	ウサミ交换（希望碎片5个）	–	–	–	–	–	●	–	–
23	ボキャブラリー	5	弹数由6发增加至10发	ウサミ交换（希望碎片6个）	–	–	–	–	–	●	–	–
24	两手利き	6	一次操作可以锁定两个发言	ウサミ交换（希望碎片6个）	–	–	–	–	–	●	–	–
25	クラフトワーク（推荐）	6	一次装弹可以装填两发子弹	左右田好感度最高	–	–	–	–	–	●	–	–
26	トランス	6	能以较少的Combo数提升节奏	狛枝好感度最高	–	–	–	–	–	●	–	–
27	スティング（推荐）	–	学级裁判结束时，获得奖章为1.4倍。得到该技能后持续生效	十神好感度最高	●	–	–	–	–	–	–	–
28	ムードメーカー	6	气氛容易偏向我方	ウサミ交换（希望碎片6个）	–	–	–	–	●	–	–	–
29	紫电一闪	6	斩击全部变成两倍威力	边古山好感度最高	–	–	–	–	●	–	–	–
30	业物	3	斩味数量+2。无法与"大业物"同时装备	ウサミ交换（希望碎片4个）	–	–	–	–	●	–	–	–
31	大业物	5	斩味数量+5。无法与"业物"同时装备	ウサミ交换（希望碎片6个）	–	–	–	–	●	–	–	–
32	活杀自在	5	追り合い时容易取胜。适用于反论时间	贰大好感度最高	–	–	–	–	●	–	–	–
33	速弾き	5	加速力提升	澪田好感度最高	–	–	–	–	–	–	●	–
34	クロックアップ	5	最高速度提升	ウサミ交换（希望碎片4个）	–	–	–	–	–	–	●	–
35	マニューバ	5	转向能力提升	ウサミ交换（希望碎片4个）	–	–	–	–	–	–	●	–
36	ムーンサルト（推荐）	5	跳跃力提升	ウサミ交换（希望碎片2个）	–	–	–	–	–	–	●	–
37	要返し（推荐）	5	假的碎片全部消失	西园寺好感度最高	–	–	–	–	–	–	–	●

礼物喜好表

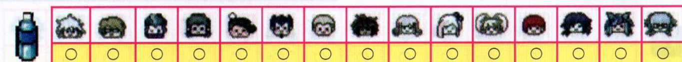


后文表格为礼物的全角色喜好表。表中的"黑白扭蛋机"代表是否能在1号岛沙滩上的椰子树摇奖机中摇出该礼物。"黑白熊奖章"后面的数字代表在1号岛超市的自动贩卖机处，需要用多少奖章才能换取该礼物。带有 ♥ 标记的礼物则代表可以触发特别事件。角色对礼物的喜好程度如下：

非常喜欢	喜欢	可以接受	不爽	厌恶
★	◎	○	△	×

其中"非常喜欢"、"喜欢"和"可以接受"都会提升不同程度的好感度，"不爽"和"厌恶"则会降低好感度。一般来说，送出"喜欢"以上的礼物，就能获得希望碎片。

No.001 ミネラルウォ-タ- | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 1



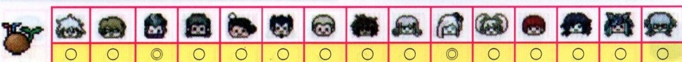
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

No.002 ラムネ | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 1



○ ◎ ○ ○ ○ ○ △ ◎ ○ ◎ ○ ○ ○ ◎ △

No.003 ココナッツジュ-ス | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



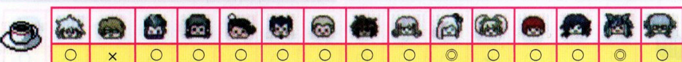
○ ○ ◎ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ◎ ○ ○ ○ ○ ○

No.004 ブル-ラム | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 3



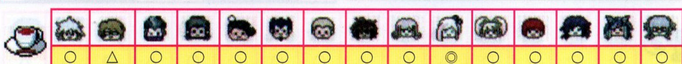
◎ △ ◎ △ △ △ ○ △ ○ △ △ △ ○ × ○

No.005 ルアックコ-ヒ- | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



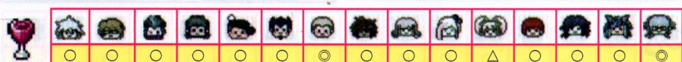
○ × ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ◎ ○ ○ ○ ◎ ○

No.006 シナモンティ- | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



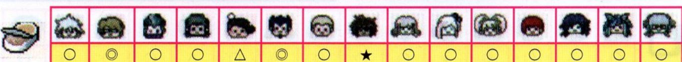
○ △ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ◎ ○ ○ ○ ○ ○

No.007 ノンアルコ-ルワイン | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



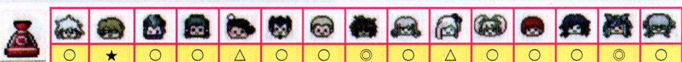
○ ○ ○ ○ ○ ○ ◎ ○ ○ ○ △ ○ ○ ○ ◎

No.008 麦饭パック | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ ◎ ○ ○ △ ◎ ○ ★ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

No.009 チョコチップジャ-キ- | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 3



○ ★ ○ ○ △ ○ ○ ◎ ○ △ ○ ○ ○ ◎ ○

No.010 明太フランスパン | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 2



○ ◎ ○ ○ △ ○ ○ ◎ ○ △ ○ ○ ○ ○ ○

No.011 クグロフ | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ ◎ ○ ○ △ ○ ○ ◎ ○ ★ ○ ○ ○ ○ ○

No.012 希望の干パン | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

No.013 果子パン袋 | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ ★ ○ △ △ ○ △ ◎ ○ ○ ◎ ○ ○ ○ △

No.014 油芋 | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 5



○ ◎ ○ ○ △ ○ ○ ◎ ○ △ ○ ○ ○ ○ ○

No.015 ビバ冰 | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

No.016 ジャバの天然盐 | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ ○ ○ ○ ◎ ○ △ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ◎ △

No.017 ヤシミ | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ ★ ○ ○ ◎ ○ ○ ◎ ○ ○ ○ ○ ○ ◎ ○

No.018 ひまわりの种 | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 2



○ ◎ ★ ○ ○ ○ ○ ○ ◎ ○ △ ○ ○ ○ ○

No.019 ヤシの实 | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ ◎ ○ ○ ◎ ★ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ◎ ○

No.020 イロハシャツ | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ △ △ ○ ◎ ○ ◎ ○ ○ ○ ○ △ ○ ◎ ◎

No.021 纯色ジ-パン | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ △ △ ○ ○ ◎ ○ ○ ○ ★ △ △ △ ◎ ○

No.022 エプロンドレス | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ △ △ × ◎ ○ ○ × ○ ○ △ ◎ ◎ △ ★

No.023 ファ-マフラ- | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ △ ◎ ○ ○ ○ ◎ × ○ ◎ ○ △ ○ ○ ○

No.024 新品のサラシ | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ △ ○ ○ ○ ★ ○ ○ ○ ○ △ △ ○ ○ ◎

No.025 女王の拘束衣 | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ △ ○ × ◎ △ △ × × × × × ★ ◎ △

No.026 スパイ・スパイク | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ △ ○ ○ ○ ○ ○ ◎ ○ ○ △ △ ○ △ ○

No.027 シ-クレットブ-ツ | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



○ △ ○ ○ ○ ○ × △ ○ △ △ △ ○ △ △

No.028 半分安全靴 | 黑白扭蛋机 ○ | 黑白熊奖章 –



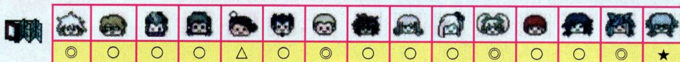
○ △ ○ × ○ ○ △ ◎ △ △ △ △ ◎ △ △

No.	道具	黑白扭蛋机	黑白熊奖章															
No.029	烦恼メガネ	○	–	○	○	△	○	★	○	△	△	○	◎	△	◎	◎	◎	△
No.030	ブルベリの金无垢	○	–	○	◎	○	△	○	○	◎	△	○	○	△	○	○	○	◎
No.031	破邪のピアス	○	–	◎	○	★	△	○	○	○	△	○	◎	○	○	○	◎	○
No.032	シルバ-リング	○	–	○	○	○	△	○	○	◎	◎	○	◎	◎	★	◎	△	◎
No.033	希望ケ峰の指轮	○	–	★	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
No.034	スペクタ-リング	○	–	×	△	◎	△	○	○	△	△	×	△	△	△	△	◎	○
No.035	风吕敷バック	○	–	○	○	○	△	○	○	○	◎	○	◎	★	○	◎	◎	○
No.036	アナザ-ホ-プ	○	–	◎	△	◎	△	△	△	△	△	○	◎	△	△	△	×	△
No.037	ジャバイアンジュエリ-	○	–	○	○	○	○	○	○	◎	△	○	○	◎	◎	◎	◎	◎
No.038	疾驱守扇子	○	–	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	◎	★	○	○	◎	○
No.039	ユビキタス手帐	○	–	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	△	◎	○	△	○
No.040	ミレニアム悬赏问题	○	–	○	×	○	○	△	○	△	×	○	○	△	○	○	△	○
No.041	超技林 第二版	○	–	○	○	○	○	○	△	○	×	★	○	△	○	○	◎	○
No.042	大神宗家の书	○	–	○	○	○	○	○	★	○	△	○	○	△	△	◎	△	○
No.043	MEN'S MANMA	○	–	○	◎	○	◎	○	○	○	○	○	○	△	△	○	△	○
No.044	KISSノ-ト	○	–	○	○	×	◎	★	×	△	○	○	○	△	◎	○	◎	◎
No.045	黑ウサギ读本	○	–	○	★	○	△	○	○	○	×	○	○	◎	△	○	△	○
No.046	2.5Dヘッドホン	○	–	○	○	○	◎	△	○	○	○	◎	○	○	○	○	★	○
No.047	ラジオゾンデ	○	–	○	△	○	★	○	○	○	△	○	○	△	△	△	△	○
No.048	オスシリンダ-	○	–	○	○	×	○	◎	○	△	○	○	○	○	△	◎	△	△
No.049	メスフラスコ	○	–	○	○	×	○	◎	○	△	○	○	○	○	△	◎	◎	△
No.050	レ-ザ-ライスHG	○	–	○	◎	○	◎	×	○	○	◎	○	○	△	○	○	◎	○
No.051	赤外线式体温计	○	–	○	○	○	○	○	◎	○	△	○	○	○	○	◎	○	○
No.052	フラッシュハイダ-	○	–	○	△	○	○	○	○	○	△	○	◎	△	△	△	◎	○
No.053	リリエンタ-ルの翼	○	–	○	○	○	★	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	△	○
No.054	キルリアンカメラ	○	–	○	○	○	◎	○	△	○	○	○	◎	○	★	○	△	○
No.055	Mr.ホチキス	○	–	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	★	◎	○
No.056	小型缩退炉	○	–	○	△	★	★	○	○	△	△	○	◎	○	○	△	△	△

No.	名称	黑白扭蛋机	黑白熊奖章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
No.057	多面ダイスセット	○	–	○	○	○	○	○	△	◎	○	◎	○	○	○	○	◎	◎
No.058	家庭用ゲ-ム机	○	–	○	○	○	◎	○	△	○	○	◎	○	○	○	○	◎	○
No.059	携帯ゲ-ム机	○	–	○	○	○	◎	○	△	○	○	◎	○	○	○	○	◎	○
No.060	アメリカンクラッカ-	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	★	○
No.061	トイカメラ	○	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No.062	ハンドパワ-グロ-ブ	○	1	○	○	◎	○	○	△	○	△	★	○	○	△	○	◎	○
No.063	メソポタミア	○	1	○	○	○	○	○	○	◎	○	◎	◎	○	○	○	◎	◎
No.064	ドライビングニトロ	○	1	○	○	○	◎	○	△	○	○	★	○	○	△	○	◎	○
No.065	ペッチンバンド	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	◎	○	○	○	◎	○
No.066	ギャグボ-ル	○	1	×	△	△	△	◎	△	△	△	×	△	○	△	◎	△	△
No.067	动くこけし	○	7	○	×	×	×	★	×	×	×	○	×	×	×	◎	×	×
No.068	碁石	○	1	◎	◎	○	○	○	◎	○	△	◎	○	○	○	○	△	○
No.069	ボトルメ-ル	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○
No.070	昭和ラジオ	○	1	○	△	○	★	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○
No.071	アンティ-クド-ル	○	1	○	○	○	○	○	○	★	○	△	○	◎	◎	◎	△	★
No.072	第二ボタン	○	1	○	○	○	○	○	○	△	○	○	◎	○	○	○	◎	△
No.073	月の石	○	1	○	△	◎	○	○	○	○	◎	◎	○	◎	◎	○	△	○
No.074	战いなき仁义	○	1	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	★	○	○	△	△
No.075	じぼうじき	○	1	○	○	○	○	×	△	○	△	○	◎	△	○	△	★	○
No.076	千本樱影好	○	1	○	×	◎	○	○	○	○	○	○	○	◎	△	○	△	○
No.077	怀纸“十幕目诗录”	○	1	○	○	◎	○	○	○	◎	○	○	◎	★	○	○	△	◎
No.078	マリンスノ-	○	1	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	△	◎
No.079	莳绘竹刀	○	1	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	△	★
No.080	消波ブロック・ミニ	○	1	○	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	◎	◎	○	◎	◎
No.081	星の砂	○	1	○	◎	◎	○	○	○	★	◎	◎	○	◎	◎	○	△	◎
No.082	ジャパニ-ズティ-カップ	○	1	–	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	◎	○	★	○	△
No.083	表里ウクレレ	○	1	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○	★
No.084	ボ-ルペンロッド	○	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	○	◎	○

No.	道具	黑白扭蛋机	黑白熊奖章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
No.085	ボ-ジョボ-人形	○	2	○	◎	○	○	◎	◎	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎
No.086	百年ポプリ	○	–	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	★	★	★	★	★	◎	◎	★
No.087	绝对音叉	○	–	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○	★	○
No.088	七支刀	○	–	○	×	◎	○	○	○	○	△	◎	○	△	△	×	△	◎
No.089	神の砂の嵐の角	○	–	○	○	◎	○	○	★	○	○	○	◎	△	○	△	△	○
No.090	记忆ノ-ト	○	–	○	○	◎	○	○	★	○	○	○	◎	△	○	△	△	○
No.091	战刃ナイフ	○	–	★	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	△	○
No.092	坏れたミサイル	○	–	○	△	○	★	○	○	○	△	○	◎	△	○	△	△	○
No.093	クマの发饰りの少女	○	–	×	○	○	○	◎	○	○	◎	×	○	○	◎	◎	△	△
No.094	バ-ル	○	–	○	○	○	◎	○	○	△	△	○	○	△	△	×	◎	○
No.095	つけペン	○	–	○	○	○	○	○	○	△	△	○	○	△	○	○	△	○
No.096	ティッシュ	○	2	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	◎	○
No.097	ジャバ・ザ・フロッグ	○	–	○	○	◎	△	○	△	○	○	○	◎	×	○	○	△	×
No.098	娘のイグアナ	○	–	○	○	◎	△	○	△	○	○	○	◎	×	○	○	△	×
No.099	なまくら包丁	○	1	○	×	○	○	×	○	△	△	△	○	△	△	△	△	○
No.100	オカルトフォトフレ-ム	○	1	○	○	○	◎	○	△	○	△	○	◎	○	△	○	×	○
No.101	淫れ雪月花	○	1	○	○	○	○	◎	○	◎	○	○	○	○	○	○	◎	◎
No.102	イン・ビトロ・ロ-ズ	○	–	○	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	★	◎	★	★	◎	◎	◎
No.103	ドクロマスク	○	–	○	○	◎	○	○	○	○	○	★	◎	○	○	△	◎	○
No.104	金箔の模拟刀	○	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No.105	あんぁんぁあん	○	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No.106	男のマロン	○	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No.107	假装のコンパクト	○	–	○	○	○	○	○	○	△	◎	○	○	◎	○	★	○	◎
No.108	天使の果实	○	–	○	○	★	○	◎	○	△	◎	○	○	○	○	○	◎	△
No.109	包带	○	–	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	★	◎	○

No.110 剑风秘帖・舞园鞘花
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –



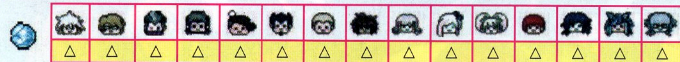
◎	○	○	○	△	○	◎	○	○	○	◎	○	○	◎	★

No.111 夏まトウリ-
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –



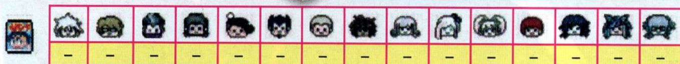
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

No.112 叶隐流水晶
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –



△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△

No.113 ラジコンバトラ-四驱太郎
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 50



–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

No.114 使い入まれたニンジン
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –



–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–



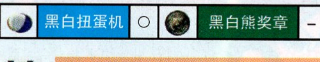
No.115 狛枝のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
狛枝亲密度MAX



No.122 终里のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
终里亲密度MAX



No.116 十神のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
十神亲密度MAX



No.123 七海のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
七海亲密度MAX



No.117 田中のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
田中亲密度MAX



No.124 ソニアのパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
ソニア亲密度MAX



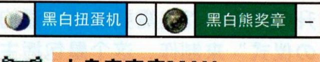
No.118 左右田のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
左右田亲密度MAX



No.125 西园寺のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
西园寺亲密度MAX



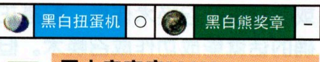
No.119 花村のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
花村亲密度MAX



No.126 小泉のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
小泉亲密度MAX



No.120 贰大のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
贰大亲密度MAX



No.127 罪木のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
罪木亲密度MAX



No.121 九头龙のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
九头龙亲密度MAX



No.128 澪田のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
澪田亲密度MAX

No.129 边古山のパンツ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
边古山亲密度MAX

No.130 木の棒
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
CHAPTER 1过关后获得

No.131 ウサミのストラップ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
EPILOGUE通关后获得

No.132 ダンガンロンパIF
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
EPILOGUE通关后获得

No.133 マジ折れステッキ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
PROLOGUE过关后获得

No.134 三ツ星バッジ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
CHAPTER 1过关后获得

No.135 黑龙丸
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
CHAPTER 2过关后获得

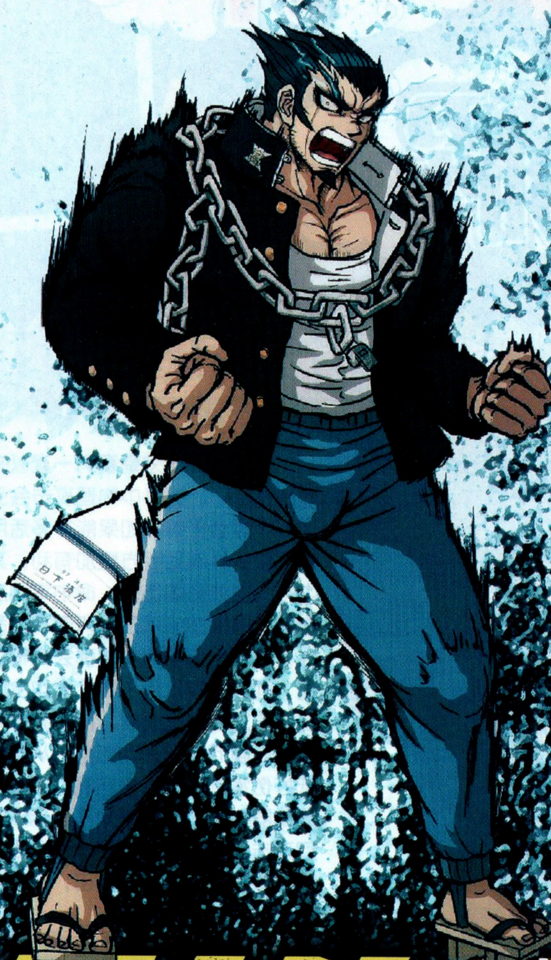
No.136 エプロン白衣
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
CHAPTER 3过关后获得

No.137 魔犬のイヤリング
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
CHAPTER 4过关后获得

No.138 ゲーマーリュック
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
CHAPTER 5过关后获得

No.139 巨大携带电话
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
CHAPTER 6过关后获得

No.140 イ-スタ-・エッグ
黑白扭蛋机 ○ 黑白熊奖章 –
EPILOGUE通关后获得



S·RPG

战略角色扮演

召唤之夜 3 サモンナイト 3		
NBGI	2012 年 10 月 4 日	日版	1 人
3990 日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12 岁以上	

文 乌冬

继 NDS 的第一和第二作之后，《召唤之夜 3》以及《召唤之夜 4》也终于陆续移植到掌机上来了，并且因为平台改为了 PSP，所以移植度相当高，动画和语音都尽数保留，同样也加入了后来作品中系统，值得喜欢此系列的玩家再重温一次。

系统详解

方向与高低差





方向与高低差是系列一直以来的系统之一，战斗中物理攻击会受这两个要素影响，如果能多多活用的话就会战斗对我方更加有利。其中方向主要影响伤害、命中率和反击率，最理想的就是从背面攻击敌人，这样伤害和命中率都会大幅提高，同时被敌人反击的几率也会降低，次之的则是侧面，而正面则无修正。高低差只影响伤害，从高往低打伤害增加，反之亦然，不过部分武器会因为高低差太多而无法进行攻击。另外召唤术同样也会因高低差太多而无法进行攻击，但不受方向影响。

召唤术

召唤术同样也是系列的特色要素，基本上等于其他游戏中的魔法，不过召唤术并不是通过升级习得，而是需要通过"誓约の仪式"来制作，这个是包括主角在内的召唤师型角色的专用技能，拥有这个技能的角色可以使用一个召唤石配搭装饰品、武器或防具进行召唤术作成，配搭正确的话就能成功作成召唤术。但要注意并不是所有组合都能做出召唤术，还有部分的组合结果是获得道具或回复HP，另外如果组合不当的话还会受到十分之一HP的伤害。

作成出召唤术后，以后只要将得到的召唤石装备在身上就可以使用对应召唤术了。不过这里要注意游戏中除了主角是每种属性的召唤术都能使用外，其他角色都只能使用对应自己属性的召唤术以及无属性召唤术，属性可以在人物状态里确认，状态栏里四种颜色的格子依次代表机、鬼、灵、兽四个属性，格子有字母的就是该角色的属性，而字母则表示该角色可使用的召唤术等级。召唤术等级从高至低分为S、A、B、C、D、E、F七种，可以通过转职来提升，等级越高的召唤术自然也越强。

誓约组合

饰品					
道具名	机	鬼	灵	兽	无
异世界の腕时计	ベズソウ	×	×	×	アニメ素材15
茨の王冠	×	×	パラ・ダリオ	×	レジストパネル
ウィルスガード	インジェクス	×	圣母プラーマ	セイレーヌ	×
宇宙からの石版	ゴレム	マシラ众	天使ロティエル	クロックラビィ	レジストパネル
お香ランプ	インジェクス	シシコマ	ダークレギオン	ペンタ君	レジストパネル
お化けの化石	×	×	ポワソ	×	×
おもちゃの王冠	×	×	圣母プラーマ	×	ダークブリンガー
海贼旗	ドリトル	×	ポワソ	召唤兽画像01	蛇毒针（投具）
かきかたの本	×	ミョージン	×	ジュラフィム	×
学术教本	×	×	×	×	シャインセイバー
カネルの发留め	×	×	圣母プラーマ	×	アニメ素材17
かみなりハンカチ	竹刀（刀）	×	タケシー	×	ペーパーナイフ（短剑）
唐草のお守り	×	シシコマ	×	×	×
かわいい手镜	×	竹刀（刀）	ポワソ	设定イラスト16	サモンマテリアル
鬼封札	グラヴィス	金刚鬼	ブラックラック	プニム	×
きれいな贝壳	×	×	タケシー	セイレーヌ	×
キャプテンハット	ビットガンマー	召唤兽画像12	ダークレギオン	×	GOGOサーベル
红莲札	ライザー	ギョロメ	×	×	シャインセイバー
兽のしっぽ	×	ムジナ	×	タマヒポ	×
虚空の怀中时计	エレキメデス	×	圣母プラーマ	クロックラビィ	×
坏れた帝国勋章	ゴレム	×	召唤兽画像04	×	メモリーデスク
四界の指轮	ナックルボルト	狐火の巫女	パラ・ダリオ	クロックラビィ	×
磁气ネックレス	ドリトル	×	×	×	サモンマテリアル
忍びの卷物	×	マシラ众	×	×	アサッシンズ（短剑）
咒破の卷物	×	狐火の巫女	ペコ	ナックルキティ	×
召魔の水晶	×	シシコマ	ホーリーシープ	×	×
真鍮の腕轮	×	×	×	×	ウッドテーブル
新绿皇子1000	ベズソウ	ミョージン	×	×	×
水晶の腕轮	×	×	ペコ	×	×
水夫のお守り	さびた剑（剑）	×	ポワソ	设定イラスト15	サモンマテリアル
铃のお守り	さびた剑（剑）	ミョージン	×	×	×
小さな辞典	×	×	ピコリット	×	ペーパーナイフ
血染めの海贼旗	×	竹刀（刀）	ホーンテッド船长	ドライアード	×
チタンねじ	ドリトル	×	×	×	铁针（投具）
超小型着火装置	フレイムナイト	白华桃仙猿	魔天兵ベルエル	×	×
手编みのセーター	アニメ素材15	×	×	×	シャインセイバー
电气モーター	エレキメデス	×	タケシー	×	假面の石像
棘の王冠	×	×	パラ・ダリオ	×	レジストパネル
トゲトゲオカリナ	×	×	ピコリット	テテ	×
ニガウリかんざし	×	ナガレ	ポワソ	×	×
ネコバッヂ	×	×	×	ナックルキティ	×
ハイパーボルト	ナックルボルト	×	×	×	×
ハードストーン	グラヴィス	×	×	×	サモンマテリアル
花柄マント	×	かまいたち	×	タマヒポ	×
万能ナベ	ドリトル	ムジナ	タケシー	タマヒポ	サモンマテリアル
ビー玉	设定イラスト09	×	ピコリット	×	石细工の土台
必杀の卷物	フレイムナイト	鬼神将ゴウセツ	×	×	蛮勇の武具（武具）
必胜のお守り	×	シシコマ	×	×	アニメ素材16
一つ目の勾玉	×	ギョロメ	×	×	ペーパーナイフ（短剑）
ブクブク茶釜	ドリトル	ムジナ	×	×	ブラインセイバー（剑）
武芸のくし	×	金刚鬼	×	×	×
不思议な壶	×	×	×	スライムポッド	ダークブリンガー
ブリキの勋章	グラヴィス	×	×	×	×
ブリキのゼンマイ	×	ミョージン	×	テテ	×
プリティ植木钵	×	×	×	ドライアード	×
飞翼の牙	×	×	ダークレギオン	ワイヴァーン	反魔の水晶
ふろしきマント	×	×	×	×	ウッドテーブル
ペット手帐	×	×	×	ペンタ君	×
防尘スカーフ	×	ムジナ	×	タマヒポ	×
マグマストーン	グラヴィス	×	ブラックラック	ドライアード	假面の石像
マジックテープ	×	ノロイ	ダークレギオン	×	ラウダーラッシュ（剑）
魔石のピアス	×	×	冰魔コバルディア	×	反魔の水晶
真っ青になる首轮	×	ナガレ	×	×	×
护りの指轮	ベズソウ	×	×	×	×
目觉まし时计	さびた剑（剑）	×	×	×	サモンマテリアル
暗のカンテラ	チェンボル	×	×	×	反魔の水晶
ルシャナの发留め	×	×	×	ドライアード	アニメ素材16
わら人形	×	ノロイ	×	タマヒポ	×
武器					
汉气サーベル！（剑）	×	鬼神将ゴウセツ	×	ナックルキティ	×
キッチンナイフ（短剑）	加工肉	赤い野菜	すっぱい实	绿の野菜	白たまご
牙兽の短剑（短剑）	×	シシコマ	×	×	石细工の土台
ガドクトウ（刀）	ベズソウ	ギョロメ	×	タマヒポ	クロツバキ（着物）

道具名	机	鬼	灵	兽	无
シニスター666（铳）	召唤兽画像08	狐火の巫女	パラ・ダリオ	ポックル	ダークブリンガー
星幽の杖（杖）	×	×	ポワソ	×	×
ねこわんど（杖）	ベズソウ	×	×	ナックルキティ	必杀ニャックル（武具）
召灵の杖（杖）	×	×	ペコ	×	×
晶灵剑（剑）	ライザー	金刚鬼	×	スライムポット	×
魔光の宝剑（大剑）	ベズソウ	竹刀（刀）	ピコリット	×	シャインセイバー
石の拳（武具）	×	×	×	×	巨像の拳
鬼武射の弓（弓）	×	龙神オボロ	ホーンテッド船长	×	召唤兽画像09
鬼武射の弓（弓）	×	龙神オボロ	ホ－ンテッド船长	×	召唤兽画像 09

防具

道具名	机	鬼	灵	兽	无
ゴーレムペイン（重装备）	ゴレム	×	×	×	假面の石像
邪眼のローブ（ローブ）	×	シシコマ	×	×	假面の石像
ダークローブ（ローブ）	×	×	ブラックラック	フラワーロッド（杖）	サモンマテリアル
ポワポワベスト（兽服）	×	×	×	タマヒポ	石细工の土台
ロコランゼ92S（装甲）	机神ゼルガノン	レイゴウサツ（刀）	圣母プラーマ	ブレイドボア	レイスクリュー（ドリル）

支援召唤

本作新加入了支援召唤系统，主要的作用就是使用召唤术时借助身边同伴的力量来使召唤术得到强化，可强化的包括召唤术的威力、射程和召唤师的召唤术等级等，其中最有用的就是召唤术等级，可帮助召唤等级不够的角色使用高等级的召唤术。召唤支援的具体用法为：在选择召唤术时按□键后会出现一个黄色的范围，这时再用□键标记好要协力的角色按○键确定，接着再像正常步骤一样使用召唤术就能使出支援召唤了。打个比方，如果一个机属性召唤等级只有E的角色要使用C级的召唤术的话，那只要找两个有提升机属性召唤等级效果的角色来参与支援召唤就行了。每位角色的具体支援效果如下，另外参与支援召唤的角色都要消耗15的MP。

角色	效果
レックス	射程距离上升
アティ	射程距离上升
ナップ	机属性召唤术等级+1
ベルフラウ	鬼属性召唤术等级+1
アリ–ゼ	鬼属性召唤术等级+1
ウィル	兽属性召唤术等级+1
カイル	威力上升
ソノラ	上下段射程上升
スカ–レル	异常付加几率上升
ヤ–ド	消费MP减少
アルディラ	消费MP减少
キュウマ	鬼属性召唤术等级+1
ファルゼン	灵属性召唤术等级+1
ヤッファ	兽属性召唤术等级+1
マルルウ	凭依回合数增加
クノン	机属性召唤术等级+1
ヴァルゼルド	上下段射程上升
ミスミ	异常付加几率上升
スバル	射程距离上升
フレイズ	射程距离上升
アズリア	威力上升
ギャレオ	凭依回合数增加

异常＆特殊状态



状态名	效果
石化	不能行动&每回合HP减少
麻痹（マヒ）	移动力变为1，部分指令不能使用，攻击力减少、命中和回避变为一半
毒	每回合HP减少，攻击和防御力减少
黑暗（暗暗）	移动力和召唤术射程减少，命中和回避下降为25%
沉默（召唤封じ）	不能使用召唤术
魅惑（魅了）	不能操作&攻击自己人
凶暴化	攻击伤害增加25%，承受伤害增加30%
应援	所受伤害减少25%，会心率上升
睡眠（眠り）	不能行动，每回合回复HP和MP
隐密	在进行移动以外的指令前都不会受到攻击，被范围召唤术误伤的话效果解除
蓄力（ため）	下次攻击上升25%，受到伤害效果解除
濒死	HP低于25%时自动进入，攻击和防御下降

拔剑觉醒＆恶业值

主角的专有拔剑觉醒这一专用技能，使用后HP和MP全回复、异常状态和凭依解除、能力上升，不过一场战斗只能使用一次。拔剑觉醒有两种发动方法，一是在战斗指令的特殊能力里选择，第二种是主角战死时自动发动。

拔剑觉醒看上去像一个强力的主角光环，但事实上是有负面效果的，那就是会累积恶业值。恶业值主要影响剧情的走向，太高就会进入Bad Ending，并导致某些角色不会加入。除了拔剑觉醒外，战斗中有角色死亡、对话时选了不好的选项也会使恶业值增加。另外恶业值的高低可在商店里确认。

支援技能

每关选完出击单位后，还可以再设定一个支援角色（SUPPORT字样），虽然支援角不会出战，用他会用其支援技能对战斗进行帮助，并且战斗后也能给其分配经验值。以下是所有角色的支援技能效果一览。

支援技能效果	发动时机	拥有该技能的角色
入手食材	自军回合开始时	本篇：レックス、アティ/番外篇：フォルテ/傀儡：オウキ–ニ
变成“应援”状态	自军回合开始时	本篇：ナップ、ベルフラウ、アリ–ゼ、ウィル/番外篇：マグナ、トリス
变成“蓄力”状态	自军回合开始时	本篇：カイル/番外篇：ナップ(大人)、ベルフラウ(大人)、アリ–ゼ(大人)、ウィル(大人)
变成“应援”或“蓄力”状态	自军回合开始时	本篇：スバル
防御上升	自军回合开始时	本篇：ファルゼン
攻击必会心	我方攻击时	本篇：アルディラ、アズリア/番外篇：ネスティ、ロッカ
我方攻击时增加伤害	我方攻击时	本篇：ミスミ、ヴァルゼルド/番外篇：レオルド、パッフエル
取消1名敌人的反击	敌方反击时	本篇：スカ　レル、ギャレオ/番外篇：ミニス
回复伤害和异常状态	伤害和异常状态发生时	本篇：クノン/番外篇：アメル
复活战死单位	我方战死时	本篇：フレイズ/番外篇：モ–リン
让敌方1名敌人陷入异常状态	回合交替时	本篇：ヤッファ/番外篇：ケルマ
让敌方1名敌人陷入睡眠状态	回合交替时	本篇：マルルウ
让敌方1名敌人陷入魅惑状态	回合交替时	本篇：メイメイさん
让敌方1名敌人陷入石化状态	回合交替时	番外篇：ハサハ
取消1名敌人的行动	敌人行动时	本篇：ソノラ、キュウマ/番外篇：ケイナ、リュ–グ/傀儡：ジャキ–ニ
侧面或背面遭到攻击时改为从正面承受	敌人攻击时	本篇：ヤ–ド

勇气战斗系统 & 队伍能力

勇气战斗系统为在战斗中完成系统给出的限制条件，有点类似“《机战》系列”的SR点条件。条件分为共通和额外两种，共通条件是每关固定的5个，包括回复道具的使用数量在3个以下（料理除外）、战斗开始后我方先命中对手、使用支援召唤击破1个以上敌人、不能击破比自己等级低的敌人（临时加入SPOT角色除外）、不能有角色死亡。额外条件根据每关而异，具体内容会在流程部分列出。

当达成勇气战斗条件后，就能获得勇气奖牌作为奖励，勇气奖牌的主要作用是可以用来换取队伍能力（パ-ティ能力），队伍能力的作用如下：

队伍能力效果一览

名称	所需奖牌	效果
海贼便当	—	剧情战斗开始时获得一个海贼便当
战斗分析	1	在状态界面可以确认下一场剧情战斗的敌人等级浮动
安全宣言	1	召唤契约失败时所受的伤害会变为回复效果
魔石探索	1	战斗胜利时追加一个召唤石（自由战斗无效）
スロットハント	2	宝箱的滚动速度减慢
お宝发见	3	剧情战斗胜利后追加额外道具
蛮勇の战歌	5	敌人的能力强化，给想挑战自我的玩家用（不影响战斗报酬，简单难度不能使用）
作战会议	15	我方单位物理攻击时会心率+10%
集中	25	我方单位物理攻击时命中率+10%
第六感	25	我方单位受到物理攻击时回避率+10%
成分强化	20	战斗中回复系道具的效果+20%（不影响料理）
大食らい	15	一场战斗中1名角色可吃的料理数增加到3个
大食らい2	20	一场战斗中1名角色可吃的料理数增加到4个（习得大食らい后出现）
大食らい3	25	一场战斗中1名角色可吃的料理数增加到5个（习得大食らい2后出现）
万能袋	30	召唤契约时关键道具即使不装备在身上也能使用
缘の下の力持ち	35	支援召唤的消耗MP-5
幸运のおまじない	10	自由战斗和无限界廊容易出现携带有稀有道具的敌人
无名の护法阵	25	我方受到的无属性召唤术伤害减轻
适材适所	60	技能消费MP-10%
准备体操	60	我方单位最大HP+10%
ひとときの瞑想	60	我方单位最大MP+10%
用心の心得	60	我方单位受到的反击伤害减轻
世界知识	65	我方单位全属性耐性+5
修行	70	升级时获得技能点+1
应急手当	—	我方回合开始时HP+5（2周目自动取得）
支え合い精神	—	我方回合开始时MP+5（2周目自动取得）
勇者の传记1～5卷	—	获得经验值增加（2周目后自动取得）

料理

游戏过程中玩家可入手各种各样的食材，使用不同的食材组合就能制作出料理，料理有一般料理和召唤兽料理两种，一般料理可以理解为另一种回复道具，虽然每个人每场战斗可吃的个数有限制，但不计入勇气战斗条件的道具使用次数，在完成高难度关卡的勇气战斗条件时可多多利用。召唤兽料理的作用为让作战单位的召唤兽习得技能，在状态一栏里用L/R键切换到召唤兽状态界面，这时按Select键就可对召唤兽喂料理了，召唤兽对于自己能吃的料理也有喜欢（音符标志）和最喜欢（心型标志）之分，吃最喜欢的料理习得的技能也越好。

夜会话

夜会话也是系列的传统要素之一，每一话完结后就会出现夜会话的选择，玩家可以从同伴中选择一位来进行对话，之后与该同伴的好感度上升。如果想看该同伴的结局，就一定要多进行夜会话来提升好感度。另外夜会话还影响部分角色的加入。

商店功能一览

第4话会遇到商店的店主メイメイ，以后自由行动时可以使用商店的各种功能。

ショップ：买卖装备和道具。

运だめし：进行迷你游戏，共有飞镖转盘和刮刮乐两个，每玩一次需要消费一个清酒・龙杀し。

占い：查看和同伴的好感度以及恶业值（最后一项）。

召唤兽：消费清酒・龙杀し为召唤兽改名和设置喜欢的召唤兽，某些召唤兽的招式是需要设置为喜欢后才能开启的。

试炼：分为再战和无限界廊。其中再战可以挑战以前的剧情战斗，用来达成错过的勇气战斗条件，不过已经达成的条件再次达成后也不会获得奖牌，另外再战获得的经验和金钱为原来的一半。而无限界廊则类似一个独立于剧情外的挑战关卡。



人生やり直し：降低角色的等级，虽然会使角色能力下降，不过学会的技能是保留的，而且还可以变回下位职业。每降一级消费一个清酒・龙杀し。

傀儡招来：二周目以后才能使用的功能，支付勇气奖牌换一些正常流程中无法获得的角色，让他们为自己战斗。

召唤兽改名

某些召唤兽的名字里如果含有特定字眼的话可获得额外的效果，不过要注意这些效果并不全是有利的，具体对应的召唤兽如下。

召唤兽	文字	效果
ゴレム	钢	消费 MP 减少
グラヴィス	重	威力增加
でんちマン	でんち	威力增加
ギョロメ	光	威力减少
金刚鬼	豪	威力增加
マシラ众	隐	威力增加
ピコリット	圣	威力增加
ブラックラック	ホワイト	消费 MP 增加
天使ロティエル	恶	消费 MP 增加
ナックルキティ	斗	消费 MP 减少

升级 & 技能

“《召唤之夜》系列”的升级系统和一般的S・RPG有些不同，并非在游戏中获得足够的经验值就会马上升级，而是在战斗胜利后统一计算，然后由玩家自己分配给想升级的角色。当等级提升到一定程度时角色还能转为上位职业。

技能需要通过技能点数习得，击破敌人、使用必杀技、参与支援召唤、升级等都能获得技能点数。在升级界面或状态界面按Select键进入技能习得界面后，就能花费技能点来让角色学习技能了。技能分为泛用和专用两种（通过△键切换界面），泛用即为全角色通用，而专用则是每位角色自己特有的技能。不过要注意就算是同一种技能，角色也有擅长和不擅长之分，主要体现在习得技能所需的技能点，如让战士型角色习得魔法值上升的技能的话要花费数倍的技能点，这点可以通过技能旁边的倍率数字来确认。



课程



第6话开始选择学生的房间显示的LESSON字样能为学生上课，根据课程中所选的选项不同，可以获得学生的技能、道具、料理和游戏插画等，注意有些没选过的选项可能会留用到下一话，在这时选择也是能发挥预期效果的。每位学生的选项和对应结果如下：

ナップ

时期	新出现选项		结果
6～9话	絵を描くことにしよう		游戏插画
6话	集落の见学に行ってみよう		料理：电磁バ－ガ－
6话	基础の反复训练をしよう	体力	技能：ストラ
		魔力	技能：幻实防御
7话	がんばったごほうびをあげよう		饰品
8话	弱点を克服しよう		技能：カウンタ－
10话	絵を描くことにしよう（第二次）		游戏插画
10话	基础の反复训练をしよう（第二次）	体力	技能：ストラ（已习得的话为技能点+15）
		魔力	技能：幻实防御（已习得的话为技能点+15）
11话	协力して战ってみよう		护卫兽召唤术
12话	集落のお手伝いにいこう		恶业值减少

ベルフラウ

时期	新出现选项		结果
6～9话	絵を描くことにしよう		游戏插画
6话	集落の见学に行ってみよう		料理：超烈火丼
6话	基础の反复训练をしよう	体力	技能：勇猛果敢
		魔力	技能：高等召唤技能
7话	がんばったごほうびをあげよう		饰品
8话	弱点を克服しよう		技能：见切り
10话	絵を描くことにしよう（第二次）		游戏插画
10话	基础の反复训练をしよう（第二次）	体力	技能：勇猛果敢（已习得的话为技能点+15）
		魔力	技能：高等召唤技能（已习得的话为技能点+15）
11话	协力して战ってみよう		护卫兽召唤术
12话	集落のお手伝いにいこう		恶业值减少

アリ－ゼ

时期	新出现选项		结果
6～9话	絵を描くことにしよう		游戏插画
6话	集落の见学に行ってみよう		料理：ファントムロ－ル
6话	基础の反复训练をしよう	体力	技能：火事场のバカカ
		魔力	技能：慈爱の惠み
7话	がんばったごほうびをあげよう		饰品
8话	弱点を克服しよう		技能：见切
10话	絵を描くことにしよう（第二次）		游戏插画
10话	基础の反复训练をしよう（第二次）	体力	技能：火事场のバカカ（已习得的话为技能点+15）
		魔力	技能：慈爱の惠み（已习得的话为技能点+15）
11话	协力して战ってみよう		护卫兽召唤术
12话	集落のお手伝いにいこう		恶业值减少

ウィル

时期	新出现选项		结果
6～9话	絵を描くことにしよう		游戏插画
6话	集落の见学に行ってみよう		料理：スライミ－グミ
6话	基础の反复训练をしよう	体力	技能：ダブルム－ブ
		魔力	技能：マジックアタック
7话	がんばったごほうびをあげよう		饰品
8话	弱点を克服しよう		技能：魔抗
10话	絵を描くことにしよう（第二次）		游戏插画
10话	基础の反复训练をしよう（第二次）	体力	技能：ダブルム－ブ（已习得的话为技能点+15）
		魔力	技能：マジックアタック（已习得的话为技能点+15）
11话	协力して战ってみよう		护卫兽召唤术
12话	集落のお手伝いにいこう		恶业值减少

流程攻略

第1话 始まりは突然に Where am I now？

主人公＆属性选择

主人公有男女个选择，男主人公为雷克斯（レックス），女主人公则为亚蒂（アティ），两人在成长值、使用装备以及技能上都有所不同，玩家按喜好选择即可。选好主人公后还要决定属性，其中机属性为攻击召唤最多的属性，威力高不过召唤消费的MP也多；鬼属性除了攻击召唤以外、还有不少异常状态和凭依效果的召唤；灵属性以恢复和治愈系的召唤居多，另外也有异常状态和凭依效果的召唤，适合初心者；兽属性为召唤效果最为平衡的一个属性，另外也有凭依效果的特殊召唤。

↓

选项・え－つと……

- ◆自分のこと（选择两次推进对话）→最近のこと
- ◆くだらないこと→重复对话

↓

选项・学生选择

- ◆男の子だったかな？→やんちゃなのかな？→ナップ（机属性战士型）
- ◆男の子だったかな？→礼仪正しそうだし大丈夫さ→ウィル（兽属性召唤师型）
- ◆女の子だったっけ？→上品なお娘様なんだろうな→ベルフラウ（鬼属性远程型）
- ◆女の子だったっけ？→変に考えるのはよそう→アリ－ゼ（灵属性召唤师型）

↓



选项・决定主角战斗类型

◆武术です→战士型

◆召唤术ですね→召唤师型

选项・どうしようかな……

◆船内をぶらつく（一周目アズリア和ギャレオ的加入条件之一）

◆甲板に出てみる（二周目イスラ结局条件之一）

选项・ここは……

◆行动あるのみだ→ナップ、ベルフラウ、カイル好感度UP，进入剧情战斗・VS海贼たち，第2话先遇到カイル和ヤード

◆慎重に行こう→ウィル、アリーゼ、ソノラ好感度UP，进入剧情战斗・VS海贼たち，第2话先遇到ソノラ和スカーレル

战斗・VS 海贼たち

敌我双方的出击位置会根据之前的对话选项而有所变化，选择“行动あるのみだ”的话我方在台阶上，敌人在甲板上；选择“慎重に行こう”则相反。我方有两个NPC士兵帮忙，不过能力不强，不要让他们冲得太前，还有记得把他们的待机类型改成防御。主攻主要靠主角，记得要多用侧面和背面攻击增加伤害，另外召唤术也可多多利用一下。

选项・どうすれば……

◆それでも助ける！→学生好感度UP，进入剧情战斗・VS はぐれ召喚兽

◆どうしようもない……→恶业值UP，进入剧情战斗・VS はぐれ召喚兽

战斗・VS はぐれ召喚兽

这场战斗主角会强制拔剑觉醒，而且敌人也不强，基本没有难度，放开手进攻即可。

第2话 阳气な漂流者 We are Pirates！

迷你游戏・钓鱼

◆游戏玩法：按○键抛竿，当浮标下沉后再按○键收竿，接着要连打四个功能键卷线，钓满5条鱼或时间到了后结束。另外这次迷你游戏成功的话可使学生的好感度提升。

自由行动

はじまりの浜辺→会话

自由行动

林→会话

岩浜→剧情战斗・VS カイル＆ヤード或VS ソノラ＆スカーレル

战斗・VS カイル＆ヤード（VS ソノラ＆スカーレル）

这场战斗的对手会根据第1话的选项而有所变化，选“行动あるのみだ”的话对手是カイル和ヤード，选“慎重に行こう”的对手则是ソノラ和スカーレル。我方除了主角外，还有学生的护卫兽帮忙，护卫兽的等级不低，可以和主角一起打冲锋。对付カイル和ヤード时要注意后者的回复系召唤术，最好把他优先击破，否则他帮カイル回复会对我方非常不利。ソノラ和スカーレル两个都是皮薄型角色，集中火力解决一个后另一个也就没威胁了。过关后作为对手的两人加入。

选项・その时は……

◆その时はその时さ（その时はその时です）→无变化

◆容赦しないだけさ（困っちゃいますね）→カイル、ヤード、ソノラ、スカーレル好感度UP

选项・どうしよう……

◆提案を受け入れる→カイル、ヤード、ソノラ、スカーレル好感度UP

◆信用できない→恶业值UP

自由行动

林→会话

岩浜→会话

自由行动

はじまりの浜辺→新增自由战斗

アジト近边→剧情战斗・VS はぐれ召喚兽

战斗・VS はぐれ召喚兽

额外勇气战斗条件	奖牌数
不能让新同伴濒死	5

这关有新同伴加入，如果之前加入的是カイル和ヤード，那新同伴是ソノラ和スカーレル，反之亦然。新同伴一开始处于被孤立状态，需要先和大部队合流，推荐先往左边推进，合流后再解决右边的3个敌人。另外场上有不少炸药桶，可以用ソノラ的远程攻击或スカーレル的斜角攻击击破，炸药桶爆炸可对邻接的单位造成伤害。另外要注意从这关开始加入了勇气战斗系统，特殊条件为不能让两个新同伴进入濒死状态，所以大部队要尽量负责吸引火力，避免让他们受到攻击。

第3话 はぐれ者たちの岛 Lost Island

选项・それは……

◆知らない→无变化

◆知っている→ヤード好感度UP

自由行动

浜边→新增自由战斗

ソノラの部屋→会话

船尾甲板→会话

生徒の部屋→会话

船首甲板→会话

仓库→迷你游戏・钓鱼

船长室→选项・灯り探索

◆ヤードに一票・右奥の青い灯り→ヤード、アルディラ好感度UP，进入剧情战斗・VS ロレイラルの防卫机械

◆カイルに一票・右手前の赤い灯り→カイル、キュウマ好感度UP，进入剧情战斗・VS シルターンの鬼・妖怪

◆ソノラに一票・左手前の紫の灯り→ソノラ、ファルゼン好感度UP，进入剧情战斗・VS サプレスの幽灵たち

◆スカーレルに一票・左奥の绿の灯り→スカーレル、ヤッファ好感度UP，进入剧情战斗・VS メイトルパの兽人たち

战斗・VS ロレイラルの防卫机械

额外勇气战斗条件	奖牌数
ヤード击破3个以上敌人	5
用障碍物的爆炸击破至少1个敌人	5

利用窄道能轻松击破初期的敌人，位于高台上的敌人等级不低，并且其中还有会用远程特殊攻击的，魔防低的角色在靠近前记得先加满血，否则很可能被围攻致死。两个额外勇气战斗条件都比较好达成，惟一要注意的是只有黑色的障碍物才会爆炸，而且需要攻击两次。

战斗・VS シルターンの鬼・妖怪

额外勇气战斗条件	奖牌数
カイル击破3个以上敌人	5
用障碍物至少让1名敌人中毒	5

敌人中的雪女为远程单位，召唤师这样脆弱的角色在走位时记得躲在战士型角色的后面，以免被攻击到。战场上分布着的障碍物有减弱召唤术的效果，范围为邻接的四格，使用召唤术回复和攻击时要注意。而绿色的障碍物被击破后还会放出毒气，其中一个额外勇气战斗条件就是用障碍物至少让1名敌人中毒，推荐把最深处的那个敌人作为目标，先让战士型角色站在障碍物的斜角引他过来，在他移动到障碍物旁边后就用远程角色击破障碍物。



战斗・VS サプレスの幽灵たち

额外勇气战斗条件	奖牌数
ソノラ击破 3 个以上敌人	5
用障碍物至少让 1 名敌人石化	5

这场战斗ヤード不能出击，出战前记得把它的回复系召唤术换到主角身上，以减轻回复的压力。敌人很多都会用远程特殊攻击，推进时要步步为营，避免进入复数敌人的攻击范围，否则被一轮围攻下来不死也半残了。另外这关的障碍物也有减弱召唤术的效果，不过可惜的是对敌人的远程特殊攻击不起效。而黑色的障碍物被击破后会放出石化气体，石化是非常强的异常状态，中了不但不能行动还会每回合扣血，多利用一下可让战斗轻松不少，不过注意障碍物都需要两次攻击才能击破。

战斗・VS メイトルパの兽人たち

额外勇气战斗条件	奖牌数
スカーレル击破 3 个以上敌人	5
用障碍物的爆炸击破至少 1 个敌人	5

进攻的路虽然有两条，由于ヤード不能出战导致战力减少，所以最好不要兵分两路，选择任意一条攻上去会比较稳妥。这关的地形有不少高低差，横斩型的角色会比较难发挥全部实力，可以用カイル主攻，然后辅以主角的召唤术和ソノラ的远程攻击。另外要注意テテネイビー有远程特殊攻击，血不多时不要进入它的攻击范围。

↓

自由行动

集いの泉→选项・选择护人

◆アルディラ→アルディラ好感度 UP（关键护人：アルディラ、对手护人：ファルゼン）

◆キュウマ→キュウマ好感度 UP（关键护人：キュウマ、对手护人：ヤッファ）

◆ファルゼン→ファルゼン好感度 UP（关键护人：ファルゼン、对手护人：アルディラ）

◆ヤッファ→ヤッファ好感度 UP（关键护人：ヤッファ、对手护人：キュウマ）

生徒の部屋→选项・ただ、俺は

◆貴方が許せない！→恶业值 UP

◆守りたいんだ！（守りたいだけ！）→对手护人好感度 UP

◆認めたくない！（悲しすぎるから！）→关键护人、对手护人好感度 UP

↓

战斗・VS ビジュ率いる帝国部队

额外勇气战斗条件	奖牌数
护人击破ビジュ	5
用障碍物至少让 1 名敌人中毒	5
20 回合以内过关	3

之前选择对话的护人会作为同伴参战，记得让护人击破ビジュ完成额外勇气战斗条件。敌人单位里有长枪兵，我方大部分角色都无法反击，一定要把待机型改成防御，等他们攻击完的下回合就优先解决。敌方部队中间的大剑兵比较接近毒蘑菇，可以用它来完成第二个额外勇气战斗条件，而且实力不弱的他中毒后也比较好对付。最后的ビジュ有点棘手，本身是远程攻击型单位，很难接近，而且左边的召唤师还会帮他回复，要先把召唤师解决，然后再从左右包夹过去，让他无路可逃。



灵界集落→魔晶の台地→会话

灵界集落→双子水晶→迷你游戏・模仿

◆游戏玩法：在限定的时间内把右边的按键顺序重复一次，使用的按键包括方向键和功能键。根据总成绩获得金钱奖励，如果达成 Perfect 的话还能获得饰品。

幻兽界集落→コクレスの广场和なまけ者の庵→会话

机界集落→リペアセンター→会话

集いの泉→选项・どうしよう……

◆わかりました→关键护人好感度 UP

◆相談させてください→カイル、ヤード、ソノラ、スカーレル好感度 UP

↓

选项・どうしよう？

◆生徒を追いかける→学生好感度 UP

◆ま、いいか（仕方ないよね）→恶业值 UP

↓

战斗・VS 海贼ジャキーニ一味

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破オウキーニ	5

这关的杂兵看上去很多，实际上都不算太强，而且我方也有两位护人加入，战力有一定的提高，循序渐进基本不会陷入苦战的情况。BOSS 级敌人有两个，只要击破其中的ジャキーニ就能过关，而先击破オウキーニ的话则还能完成额外勇气战斗条件，不过两个 BOSS 的实力都不弱，而且会反击，最好用远程攻击、横斩或召唤术等他们反击不了的攻击方法来打。



第4话 海から来た暴れん坊 Sea Gang Attack！

自由行动

森→新增自由战斗

ソノラの部屋→会话

船尾甲板→会话

ヤードの部屋→会话

船长室→会话

生徒の部屋→会话

船外→会话

↓

自由行动

集いの泉→会话

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话

第5话 自分の居场所 Dissonance Becomes

自由行动

アジト近边→新增自由战斗

仓库→会话

メイメイのお店→会话

机界集落→中央管理施设→选项・それは……

◆そうだね……（そうですね……）→アルディラ好感度 UP

◆違う気がするけどな（違う気がします）→クノン好感度 UP

灵界集落→瞑想の祠→选项・それって……

◆大変だよね（大変ですよね）→ファルゼン好感度 UP

◆天使はどうなの？（天使はどうなんです？）→フレイズ好感度 UP

灵界集落→まやかしの森→外传战斗・VS 恶行召唤兽

↓

战斗・VS 恶行召唤兽

额外勇气战斗条件	奖牌数
フレイズ击破 4 个以上敌人	5

敌人不算很强，不过都带有异常状态攻击，一定要把解异常状态的召唤术带上。暂时加入的フレイズ等级为 10，而且暂时加入的角色即使击破比自己等级低的敌人也不会有对勇气战斗有影响，所以要达成额外勇气战斗条件并不难。

↓

自由行动

幻兽集落→実りの果树园→会话

幻兽集落→コクレス广场→迷你游戏・跳荷叶

◆游戏玩法：在 30 秒内跳过水面到达终点，□△○三个键分别对应左中右的落脚点，踩空落水或时间结束即为失败。落脚点有石头和荷叶两种，其中石头是最安全的，而荷叶在踩上去一定时间后就会下沉，荷叶的可停留时间从长到短按绿色大荷叶、绿色小荷叶、灰色大荷叶排列，灰色小荷叶为混淆视线的，踩上去马上就落水。30 秒内到达终点可获得鱼饵，而 28 秒内则可获得装饰品。另外除了第一次外，以后要玩这个游戏得到鬼妖界集落的大莲の池。

鬼妖界集落→前往井户前广场→选项・キュウマは……

◆すごいんだなあ（ですね）→キュウマ好感度 UP

◆忍んでないけど（ですよね）？→无变化



鬼妖界集落→鬼の御殿→会话

鬼妖界集落→鬼の御殿→选项・俺の答えは……

◆わかりました→ミスミ好感度UP

◆考えさせてください→学生好感度UP

◆无理ですよ……→恶业值UP

↓

选项・……

◆そんなことない(そんなことないです)→アリーゼ、ウィル好感度UP

◆落ち着いてくれよ(落ち着いて)→ナップ、ベルフラウ好感度UP

↓

自由行动

鬼妖界集落→会话

幻兽集落→剧情战斗・アズリア率いる帝国军

↓

战斗・アズリア率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
学生击破ギャレオ或ビジュ	5
20 回合以内过关	3

这关学生及其支援召唤兽会作为我方单位参战，学生的等级不高，而且被击破就会Game Over，所以一开始就要尽快和其合流。不过合流后也不能松懈，因为敌方还有远程单位和召唤师，歼敌时要以这些单位优先。当击破一定数量的敌人后，敌方的支援效果就会发动，使敌方全体单位的会心率提高以及所受伤害降低，推荐让敌人中其他异常状态来打消其增益效果再打，如鬼属性召唤兽ムジナ和兽属性召唤兽タマヒポ。额外勇气战斗条件里的20回合以内过关是个难点，虽然只要击破两个BOSS就能过关，可这关道路窄而且高低差地形不少，光是赶路都要花不少时间，所以第一个平台最好是在中途用无属性召唤术的ウッドテーブル和石细工の土台搭个垫脚上去，以节省时间。

第6话 招かざる来访者 Gate of Erugo

自由行动

生徒の部屋→课程

船外→选项・それなら……

◆特にないなあ(思いつきません)→无变化

◆帝国料理のフルコース(デザートづくし)→スカーレル好感度UP

龙骨の断层→新增自由战斗

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话

灵界集落→异镜の水场→选项・えっと……

◆成り行きですか?→无变化

◆好きだからですか?→フレイズ好感度UP

幻兽界集落→芋畑→迷你游戏・敲地鼠

◆游戏玩法：地鼠分为三种，粉红和橙色的用方向键的轻攻击敲，黄色用功能键的重攻击敲。注意除了地鼠外还有召唤兽和炸弹，敲到会让它们或导致扣分和时间流失。

幻兽界集落→なまけ者の庵→会话

机械集落→会话

↓

自由行动

ヤードの部屋→会话

鬼妖界集落→镇守の社→会话

幻兽集落→实りの果树园→会话

机械集落→リペアセンター→选项・それは……

◆うれしかったからだよ(ですよ)→クノン好感度UP

◆なんとなくだけど(ですけど)?→无变化

集いの泉→选项・是否推进剧情

◆わかった(りました)→选项・どうしよう?

◆待ってくれ(待ってください)!→回到自由行动

↓

选项・どうしよう?

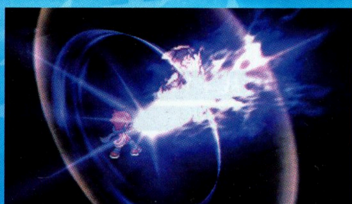
◆拔剑する→恶业值UP

◆拔剑しない→无变化

↓

战斗・VS召唤虫ジルコーダ

额外勇气战斗条件	奖牌数
不能让任意一名角色濒死	5



这关只有主角、关键护人和对手护人三人出战，不过敌人也不多，只需注意异常状态攻击即可，可以事先装上防麻痹或毒的饰品。

↓

自由行动

鬼妖界集落→会话

灵界集落→会话

幻兽界集落→会话

机械集落→会话

集いの泉→会话

废坑→剧情战斗・VSジルコーダ＆女王虫

↓

战斗・VSジルコーダ＆女王虫

额外勇气战斗条件	奖牌数
女王虫攻击不满12次的情况下过关	5

和上一关一样，杂兵的普通攻击都附带异常状态，打头阵的角色最好带上防麻痹或毒的饰品。BOSS女王虫有强力的远程特殊攻击，最好让魔防高的角色耗完后再围上去，还有攻击时要尽量以横斩、远程和召唤术等间接攻击来防止它反击，以达成额外勇气战斗条件。过关后另外两个护人也会加入成为同伴。

第7话 すれ违う想い Noise of Heart

课程

↓

自由行动

岩浜→新增自由战斗

メイメイのお店→会话

鬼妖界集落→ゲンジの庵→会话

幻兽界集落→妖精の花园→会话

幻兽界集落→なまけ者の庵→会话

幻兽界集落→コクレスの广场→会话

机械集落→サプストリート→迷你游戏・柏青哥

◆游戏玩法：放入召唤石后让柏青哥转动，放入的召唤石越多中特等奖的几率越大。

机械集落→中央管理室→会话

机械集落→リペアセンター→会话

↓

自由行动

补给ドック→外传战斗・VS召唤虫ジルコーダ"

↓

外传战斗・VS召唤虫ジルコーダ

额外勇气战斗条件	奖牌数
用障碍物给2个以上敌人造成伤害	5

敌人还是召唤虫，打法就不赘述了，惟一要注意的就是两只15级的召唤虫有カウンター技能，被反击非常痛，尽量用召唤术或障碍物的爆炸来削减其体力。

↓

自由行动

青空学校→剧情会话

森→剧情会话

↓

自由行动

ソノラの部屋→会话

ヤードの部屋→会话

船首甲板→会话

船长室→会话

↓

自由行动

机械集落→中央管理施设→会话(关键护人是アルディラ或ファルゼン时)

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话(关键护人是キュウマ或ヤッファ时)

船外→会话

晓の丘→选项・1

◆わかったよ……(わかりました……)→剧情战斗・VSアズリア率いる帝国军

◆そんなことない!(そんなことないです!)→进入选项・2,アズリア好感度UP

↓

选项・2

◆觉悟を决める!→海贼四人组、护人好感度UP，剧情战斗・VSアズリア率いる帝国军

◆あきらめない!→学生、护人好感度UP，剧情战斗・VSアズリア率いる帝国军

◆ふざけるな(ふざけないで)!→恶业值UP，剧情战斗・VSアズリア率いる帝国军

↓

战斗・VSアズリア率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
不让アズリア发动先制	5
不拔剑觉醒过关	5
25 回合内过关	3





到目前为止的第一场硬仗，敌人数量和质量都不低，等级不够会打得非常吃力，最好把平均等级练到 13 级以上再来。敌人的召唤兵有范围召唤术，不能正面进攻，否则被范围召唤术连续攻击有团灭的危险，推荐从左边逐层推进，分散召唤兵的火力。作为 BOSS 的アズリア有先制技能，反击时有一定几率发动，所以要达成第一个额外勇气战斗条件的话最好就是使用召唤术和远程攻击等不会被反击的方式来打。

这场战斗只有选了“ゆずらない”或恶业值太高时才需要打，敌人的配置和上一个剧情战斗差不多，连等级也没变，所以对于已经升了级的我方来说就已经不是强敌了，而且这关地图很小，第一回合就会短兵相接，主动权当然由先行动的我方掌握着。额外勇气战斗条件并不难，而且没回合限制，慢慢全灭完杂兵后再一口气击破他们两个。

选项・2

◆条件をのむ→アズリア和ギャレオ的加入条件之一

◆のまない→无变化

战斗・VS 帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方不中异常状态	5
20 回合内过关	3

这场战斗根据选项・1 的答案不同敌人也会有一点区别，选了“ゆずらない”或恶业值太高时アズリア和ギャレオ也会作为敌人登场，而选“道をゆずる”的话则没有。这关额外勇气战斗条件里的我方不中异常状态这条要看点运气，因为除了敌人的召唤术外，某些敌人的武器在攻击时也有一定几率附带异常状态效果，很难避免不被打到。这里推荐用机属性的召唤兽开路，因为机属性召唤兽免疫异常状态，当把有异常状态攻击的敌人吸引出来后，后方的大部队就一起冲上去解决掉。

第8话 背信者 Betrayers Sneers

选项・どうしよう……

◆说明する→无变化

◆黙っている→恶业值 UP

自由行动

船长室→会话

船外→会话

生徒の部屋→课程

暁の丘→新增自由战斗

鬼妖界集落→ゲンジの庵→会话

鬼妖界集落→镇守の社→选项・それは……

◆そうかもな（そうかもしれない）→无变化

◆そうかな？→スバル加入条件之一

机械集落→スクラップ场→会话

机械集落→リペアセンター→选项・……

◆そんなことない！（そんなことないです！）→クノン加入条件之一

◆本当にそう思うの？→クノン加入条件之一

◆仕方がないと思う→无变化

关键护人的集落（根据所选的关键护人而异）→会话

机械集落→リペアセンター→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）

自由行动

船长室→会话

船外→会话

灵界集落→瞑想の祠→会话

幻兽界集落→なまけ者の庵→会话

鬼妖界集落→鬼の御殿→选项・ええっと

◆それは頼もしいかも（それは頼もしいです）→ミスミ好感度 UP

◆やめたほうがいいよ（そっ、それはちょっと）→スバル好感度 UP

机械集落→リペアセンター→会话・……

◆そうかもしれないな（そうかもしれません）→クノン好感度 UP

◆そうとも限らないぞ（そうでしょうか？）→无变化

鬼妖界集落→井户前广场→会话

集いの泉→会话

自由行动

森→选项・1（恶业值太高时没有此选项，直接进入剧情战斗・VSアズリア率いる帝国军）

◆道をゆずる→アズリア和ギャレオ加入条件之一，进入选项・2

◆ゆずらない→剧情战斗・VS アズリア率いる帝国军

战斗・VS アズリア率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
同回合击破アズリア和ギャレオ	5





第9话 先生の休日 Happy Holiday

自由行动

废坑→新增自由战斗

灵界集落→异镜の水场→选项・それは……

◆そうじゃない！（違うんです！）→フレイズ加入条件之一

◆そうだね……（そうですね……）→无变化

选择邀约对象

除了上面的异镜の水场外，只要进入地图中任何一个有人的地点选第一项就会发展剧情。接着的三选一为提升好感度的选项，前两项为对应名字的护人好感度，第三项”子供たちと“则对应スバル和マルルゥ的好感度。最后还要选要去的地方，不过这对好感度无影响，玩家选择喜欢的地方即可。另外这话的邀约对象就是过关的夜会话对象。

战斗・VS 海贼ジャキーニ一味

额外勇气战斗条件	奖牌数
在ジャキーニ中异常状态时将其击破	5

这场战斗店主メイメイ可作为临时单位参战，方法是自由行动时去商店玩迷你游戏（任意一个）中了特等奖，同时这也是她加入的条件之一。战斗方面，敌人占据了高处，对我方有绝对的优势，与其分散战力从两路进攻，不如集中起来从右边攻过去会比较有效率。最后的 BOSS 有カウンター及濒死提升攻击力的技能，濒死时被反击非常痛，最好用召唤术进行攻击，还有记得击破前先让他中异常状态来完成额外勇气战斗条件。



第9话外传 先生の休日 Happy Holiday

选项・俺は……

◆クノンの側にいる→クノン好感度 UP

◆アルディラの側にいる→アルディラ好感度 UP

外传战斗 VS・クノン

额外勇气战斗条件	奖牌数
用机属性召唤术击破クノン	5
20 回合内过关	3

满足了クノン的加入条件，并且主角的等级在 14 级以上就会进入这个外传战斗。我方只有主角和アルディラ两人，而敌方有高等级杂兵，主要的难点都在这里，如果觉得吃力，可以只击破クノン过关，她的等级不高。完成这场战斗后下一话去机械集落的リペアセンター找クノン对话她便会加入。

第10话 もつれあう真実 Malice from the Past

课程

自由行动

森→新增自由战斗
船首甲板→会话
船外→会话
アジト近辺→外传战斗・VS海贼の亡灵

战斗・VS 海贼の亡灵

额外勇气战斗条件	奖牌数
使用ジャキ－ニ的必杀技３次	5

这场战斗中之前一直作为敌人的ジャキ－ニ和オウキ－ニ会暂时作为我方单位参战，两人的能力都不错，对战斗有不小的帮助。要点方面，敌人的物理攻击和特殊攻击威力都不低，战斗时注意不要冲得太快，以免遭到集中攻击，适当地诱敌深入并逐个击破会比较稳妥。另外战场上的各种障碍物可以利用一下，如让远程角色站到障碍物上去提高攻击伤害，引诱敌人移动到炸药桶旁边然后引爆等。另外注意有些敌人有幻实防御这个技能，会使召唤术造成的HP伤害转嫁给MP，应改用物理攻击主攻。



自由行动

鬼妖界集落→鬼の御殿→会话
机械集落→リペアセンター→选项へえ……
◆ちゃんと读めるの?→无变化
◆なにを读んでるの?→クノン好感度UP
机械集落→スクラップ场→会话
灵界集落的瞑想の祠或幻兽界集落的なまけ者の庵（根据关键护人而异）→会话
集いの泉→剧情战斗・VS亡灵召唤师

战斗・VS 亡灵召唤师

额外勇气战斗条件	奖牌数
出击角色每人至少击破１名敌人	5

这战的出击角色为固定的6人，不过敌人也不算强，不放心的话还可以带一些支援召唤兽，以减少人数上的劣势。敌人中有不少召唤师会用范围召唤术，记得要用障碍物的弱化召唤术效果来减低伤害，另外障碍物被破坏后的石化气体也可以多多利用一下。

战斗・VS イスラ率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方不被敌方的召唤术凭依	5
主人公击破イスラ	5
20回合内过关	3

我方阵容还是上一战那些并加上两位护人，不过即使这样打起来也不轻松，因为敌人比较密集，如果走中间的话很快就会遭到两边敌人的夹击，所以最好把我方单位集中到一边，从侧面攻上去。额外勇气战斗条件比较难的是第一个不被敌方的召唤术凭依，会凭依的召唤师为左右两个，可以先用免疫凭依的支援召唤兽将他们引出来，然后集中攻击击破。

第11话 昔日の残照 Incompatible Wish

自由行动

龙骨の断层→新增自由战斗
船首甲板→会话（第2话先加入的是カイル和ヤ-ド时）
ヤ-ドの部屋→会话（第2话先加入的是カイル和ヤ-ド时）
ソノラの部屋→会话（第2话先加入的是ソノラ和スカ-レル时）
スカ-レルの部屋→会话（第2话先加入的是ソノラ和スカ-レル时）
机械集落→中央管理施设→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）
灵界集落→瞑想の祠→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）
鬼妖界集落→镇守の社→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）
幻兽界集落→なまけ者の庵→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）
生徒の部屋→课程

自由行动

幻兽界集落のなまけ者の庵或鬼妖界集落の镇守の社→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）
机械集落の中央管理施设或灵界集落の瞑想の祠→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）

自由行动

机械集落→电波塔→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）
灵界集落→异镜の水场→会话（关键护人是アルディラ或ファルゼン时）
鬼妖界集落→镇守の社→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）
幻兽界集落→ユクレスの广场→会话（关键护人是キュウマ或ヤッファ时）
集いの泉→会话

自由行动

船长室→剧情战斗・VSアズリア率いる帝国军

战斗・VS アズリア率いる帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
将アズリア留到最后击破	5
使用学生护卫兽的E级召唤术３次	5

敌人会按兵不动等我们攻过去，进攻路线的选择上推荐从右边走，因为左边的敌人以远程型为主，还没接近就要被剥一层皮。而右侧的敌人以接近型为主，用远程攻击或召唤术打会比较轻松。要达成额外勇气战斗条件里的使用学生护卫兽的E级召唤术3次的话，就必需在这话的课程中选“协力して戦ってみよう”，这样学生的护卫兽召唤术就能多出一个E级召唤，还有记得留足够的MP。

第11话外传 魂の行方 Genteel Agreement

满足了フレイズ的加入条件的话就能进入这个外传，直接看完对话フレイズ加入。



第10话外传 母と子と Next Step

如果满足了スバル的加入条件就会进入这个外传，不过不需要战斗，看完对话后只有一个增加好感度的选项，选第一项为スバル好感度增加，选第二项则为ミスミ好感度增加。过关后スバル加入。



第12话 黄昏、来たりて Colorless

自由行动

生徒の部屋→课程
船外→会话
アジト近辺→新增自由战斗
はじまりの浜辺→会话
机械集落→スクラップ场→外传战斗・VSヴァルゼルド

战斗・VS ヴァルゼルド

额外勇气战斗条件	奖牌数
用召唤术击破所有敌人	5

如果满足了ヴァルゼルド的加入条件就能进入这个外传战斗，敌人全为机属性敌人，物防强特防弱，用召唤术打效果较好，并且这场战斗的额外勇气战斗条件也是用召唤术击破所有敌人，怕MP不够用的话可以先用物理攻击将敌人打到濒死，然后再用召唤术击破。

自由行动

鬼妖界集落→镇守の社→会话
鬼妖界集落→ゲンジの庵→会话
灵界集落→瞑想の祠→会话
幻兽界集落→なまけ者の庵→会话
幻兽界集落→实りの果树园→会话
机械集落→中央管理施设→会话
岩浜→会话
集いの泉→会话

自由行动

集いの泉→剧情战斗・VS 帝国军

战斗・VS 帝国军

额外勇气战斗条件	奖牌数
在击破イスラ前先击破アズリア	5
アズリア和イスラ都由主角击破	5
25 回合内过关	3



敌人的杂兵以长枪兵和弓箭兵为主，没有召唤师和近战型单位，所以推进时基本没什么顾虑，越快接近敌人越好，为了节省时间第一层就不要走楼梯了，直接用无属性召唤的土台做个垫脚从中间上去。这关的难点主要在前两个额外勇气战斗条件，因为**イスラ**在半路就会接触到，而**アズリア**则在敌阵最里面，所以直到见到**アズリア**为止都要带着**イスラ**这个炸弹，一定要让血厚的角色牵制住他，免得他对我方的脆弱角色出手，然后让主角尽快解决了**アズリア**再来对付他。

战斗・VS 无色の派伐

额外勇气战斗条件	奖牌数
アズリア和ギャレオ的击破敌人数在5个以上	5
让3个以上敌人中异常状态后再击破	3

难度不低的一关，再加上两个苛刻的额外勇气战斗条件，稍有不慎就会前功尽弃。战前准备方面，因为不少敌人都有异常状态攻击，一定要记得给主力角色装上防异常状态的饰品，特别是近身型角色要防黑暗，而召唤师角色则要防沉默。**アズリア**和**ギャレオ**这关会作为我方单位登场，不过他们一开始处于濒死状态，要第一时间和大部队合流并用回复。打法方面，因为大部分敌人的回避都很高，物理攻击很难命中，最好以召唤师为中心展开，而近战型角色就负责在前面当肉盾并用召唤术附加异常状态，以求达成额外勇气战斗条件里的让3个以上敌人中异常状态后再击破。另外如果想让**アズリア**和**ギャレオ**加入的话，过关后的夜会话就必须选？？？。

第12话外传 终わりなき誓い Endless vow

选项・答えて……
◆イスラ！？→外传战斗・VS イスラ
◆アズリア！？→外传战斗・VS イスラ

战斗・VS イスラ

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方不被イスラ的召唤术凭依	5

满足了**アズリア**和**ギャレオ**的加入条件并且主角的等级在21上以上就能进入这个外传战斗，虽然只有主角和**アズリア**两人出战，不过敌人也不强，基本没什么难度。至于额外勇气战斗条件，**イスラ**只有在HP减少时才会用凭依召唤术，所以可以先用普通攻击把两个杂兵消灭，然后再用两人的必杀技将他满血击破即可。



第13话 断罪の剑 Crimson Tyrant

自由行动

唤起の门→新增自由战斗
船尾甲板→会话
船长室→会话
メイメイのお店→对话
鬼妖界集落→镇守の社
鬼妖界集落→ゲンジの庵
鬼妖界集落→鬼の御殿→会话
灵界集落→瞑想の祠→会话
幻兽界集落→なまけ者の庵→会话
幻兽界集落→コクレスの广场→会话
幻兽界集落→コクレスの广场→会话
机械集落→中央管理施设→会话
机械集落→リペアセンター→会话
机械集落→リペアセンター→选项・どうしようかな……
◆ギャレオと话す→无变化
◆アズリアを手传う→アズリア好感度 UP
生徒の部屋→剧情战斗・无色の派伐

战斗・VS 无色の派伐

额外勇气战斗条件	奖牌数
先击破ツェリーヌ再击破ヘイゼル	5
ヘイゼル由スカーレル击破	5
25 回合内过关	3

这关スカーレル和ヤード为强制出战，并且一开始就位于敌阵内，要尽快和大部队合流，如果他们因为等级太低被围攻的话，可以适当派些支援召唤兽去吸引火力。额外勇气战斗条件中的两个都和ヘイゼル有关，可以先往ツェリーヌ的方向移动，等把平台上的敌人消灭得差不多她也会自己送上门来了，但要注意击破她前一定不要击破ビジュ，因为他和ツェリーヌ一样是过关条件的BOSS之一，击破就会过关。

战斗・VS 无色の派伐

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破ウィゼル	5

ウィゼル的等级高达28，而且能力也非常强，主力角色没有与其相当的级数的话想要达成勇气战斗条件是非常难的，不过他并不是过关条件的BOSS，觉得吃力就不要去惹他，集中火力击破作为BOSS的**イスラ**就好。另外要注意**イスラ**被击破会拔剑觉醒，HP和MP全满不说，能力也会大幅提升，所以最好是能一回合内击破，不要给他有在拔剑状态下行动的机会。

第14话 砕けゆくもの Broken Mind

自由行动

メイメイのお店→会话
鬼妖界集落→会话
灵界集落→会话
幻兽界集落→会话
机械集落→会话
青空学校→会话
はじまりの浜边→会话

自由行动

晓の丘→新增自由战斗
幻兽界集落→实りの果树园→外传战斗・VS 无色の派伐

战斗・VS 无色の派伐

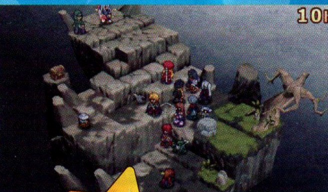
额外勇气战斗条件	奖牌数
用障碍物的爆炸击破至少1个敌人	5
15 回合内过关	3



第 11 话自由行动时去过实りの果树园的话就会进入这个外传战斗，敌人配置只有杂兵，并且等级也不高，基本没有难点，惟一要注意只有第一个额外勇气战斗条件，因为战场后半段基本没什么障碍物，最好在战斗前期就争取达成。

战斗・VS 无色の派伐

额外勇气战斗条件	奖牌数
同一回合内击破敌方的两名主力	5
最后击破ヘイゼル	5



这关最难的地方在于初期，因为地形上的不利，开始推进的时候就会遭到高台上敌方弓箭兵和召唤师的狂轰乱炸，一些脆弱的角色往往撑不过这里。最好先用防高的角色堵住路口，然后让我方的远程型角色解决了弓箭兵再说，只要突破这个瓶颈，这关也就算过了一半了。两个额外勇气战斗条件都是和敌方主将有关的，主将一共有三个，由于ヘイゼル要留最后击破，而イスラ又处于拔剑状态，所以先打的自然就是ビジュ了，而ヘイゼル可以先将她打到濒死，然后像笔者这样用两名防御高的角色和一个土台把将她堵在最下面，然后其他角色就可以安心推进了，等击破イスラ后，再用堵路的角色把濒死的ヘイゼル解决，这样两个任务就同时达成了。

第15话 砕けゆくもの Broken Mind

自由行动

岩浜→会话
幻兽界集落→ユクレスの广场→会话
幻兽界集落→实りの果树园→会话
鬼妖界集落→ゲンジの庵→会话
晓の丘→选项・ウィゼルを……
◆信じる→无变化
◆信じられない→恶业值 UP

自由行动（以下任选其一）

メイメイのお店→会话
鬼妖界集落→镇守の社→会话
鬼妖界集落→鬼の御殿→会话
灵界集落→异镜の水晶→会话
灵界集落→魔晶の大地→会话
幻兽界集落→妖精の花园→会话
幻兽界集落→ユクレスの广场→会话
幻兽界集落→なまけ者の庵→会话
机械集落→中央管理施设→会话

自由行动

废坑→新增自由战斗
遗迹入口→会话

自由行动

遗迹入口→剧情战斗・VS オルドレイク率いる无色の派伐

战斗・VS オルドレイク率いる无色の派阀

额外勇气战斗条件	奖牌数
用 5 人以上的支援召唤将 BOSS 击破	5
25 回合内过关	3

这关的敌人阵容很豪华，几个 BOSS 级角色都不是吃素的，不过好在这关主角一开始就会进入拔剑觉醒状态，用他在前面顶着打会相对轻松一点。通往 BOSS 所在地点的台阶是本关的第一个难点，这里两侧都有ヘイゼル率领的火枪队，要进入外传的话一定要专门派人过去对付她。另一个难点自然是 BOSS オルドレイク，而且オルドレイク身边还有之前让我们吃尽苦头的ウィゼル，第 13 话为了额外勇气战斗条件而挑战过他的玩家都应该领教过其远程范围必杀技的厉害了，因此上了高台一定要第一时间用主角的必杀技等大招优先击破，否则后方的召唤师就被有可能被他盯上。BOSS 用主角的必杀技其实也很好解决，不过如果要完成额外勇气战斗条件就得用 5 人以上的支援召唤将其击破，在拉人做支援时要小心 BOSS 的范围召唤术，最好是确保他只剩下用一击就能击倒的血量后再让支援角色围过去。

第16话 彼が愿ったこと His Will

自由行动

夕暗の墓标→新自由战斗
船外→会话
鬼妖界集落→镇守の社→会话
鬼妖界集落→鬼の御殿→会话
灵界集落→异镜の水场→会话
幻兽界集落→妖精の花园→会话
机械集落→中央管理施设→会话
机械集落→リペアセンター→会话
青空学校→会话
はじまりの浜边→剧情战斗・VS イスラ＆亡灵たち

战斗・VS イスラ＆亡灵たち

额外勇气战斗条件	奖牌数
不使用暴走召唤过关	5

这关又要对付阴魂不散的イスラ，不过杂兵都是一些亡灵，和上一关相比就简单很多了，稳打稳扎逐层推进即可。台阶两侧的独立浮台虽然我们无法过去，但只要接近后上面的敌人就会自己过来，不用担心打不到，就算不出来也可以用远程攻击解决，就是花点时间。イスラ和上次一样一开始就是拔剑觉醒状态，每回合还会回复 HP 和 MP，所以引他过来后就用各种必杀技一回合解决吧。



最终话 乐园の果てで Last Resort

自由行动

生徒の部屋→会话
船外→会话
メイメイのお店→会话
遗迹の入り口→剧情战斗・VS 亡灵たち

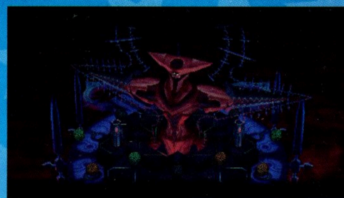
战斗・VS 亡灵たち

最终战前的热身战，打完紧接着就是最终战斗，不会再有自由行动部分，所以进入前记得做好万全的准备。关卡本身倒是没有难点，而且也没有额外勇气战斗条件，赶快打完迎接最终 BOSS 吧。



战斗・VS ハイネルのディエルゴ

BOSS 是无法直接攻击的，它的弱点在左右两根柱子上，其中右边红色的弱物理攻击，左边绿色的弱召唤术，在选择出击的单位时要注意两种攻击类型的平衡。一开始柱子处于无敌状态，只有先击破遍布在战场上的核识，这样无敌状态才能解除，其中绿色和红色的核识分别对应左右两根柱子，每破坏一个就能攻击对应颜色的柱子一次，而黑色的则是护卫核识，它有强力的远程攻击，要优先击破。当核识少于一定数量时就会自动刷新，并且有时还会刷新一种紫色的核识，击破它可各攻击两根柱子一次，不要错过。另外 BOSS 在每回合也会随机攻击我方的单位，不过一般都会挑血厚的角色，只要我方保持较多的 HP 就不会有危险，而当 BOSS 全身开始振动时，就说明它下回合要使用必杀技了，要赶紧把攻击柱子的单位调离 BOSS 所在的平台来躲避。当不断重复步骤把两根柱子的 HP 磨完后，战斗就能迎来最终胜利。



番外篇 乐园を继ぐ者たち Are you happy？

番外篇是以前作《召唤之夜 2》的角色为主的附加故事，进入的方法为ヘイゼル出场的每一战都将她打倒，并且恶业值在一定以下，这样通关后在标题画面就可以看到右下角有按 SELECT 进入番外篇的提示，选了后再选 NEW GAME 就可入番外篇。



主人公 & 属性选择

番外篇一开始也和正篇一样要选择主角，当然这里的是 2 代的主角，男主角是マグナ，女主角是トリス，注意选了属性后就会直接决定护卫兽（相当于 3 代的学生），也就是说主角的属性和护卫兽是一致的。

选项・1

◆アメル？→从前作アメル的结局开始

◆ネス？→从前作ネスティ的结局开始

选项・2

◆战斗→主角战斗类型为战士

◆召唤术→主角战斗类型为召唤师

战斗・VS マルルウ & 岛の住人

额外勇气战斗条件	奖牌数
只击破マルルウ过关	5

除了主角以外，其他角色的技能点都是还没用的，出击前记得先用掉。如果要达成额外勇气战斗条件的话就最好把ケイナ派出场，并把她的出击位置放到前排。战斗开始后让ケイナ移动到最近的蘑菇上对マルルウ使用必杀技，两次就可把她击破，不过要注意敌方回合时ケイナ会遭到集中攻击，要派一些防御高的角色在蘑菇旁帮忙吸引火力。

3 代的学生加入。

自由行动

前往到地图各处对话后到集いの泉触发剧情战斗。



战斗・VS 谜の影

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方不中异常状态	5

敌人不强，而且我方有地形上的优势，守住路口让敌人自己送上门来即可，还有记得让学生击破 5 个敌人完成额外勇气战斗条件。

自由行动

选择其中一个集落触发剧情战斗。

战斗・VS 谜の影（灵界集落）

额外勇气战斗条件	奖牌数
学生击破 5 个敌人	5

一开始我方就处于被夹击的状态，最好先把下边的敌人收拾了再说，特别是最接近的那3个敌人挨得非常紧，正好可以让召唤师的范围召唤术派上用场。额外勇气条件要求我方不中异常状态，敌人里能施加异常状态只有两个弓箭兵和高台上的召唤师，弓箭兵为10%几率的麻痹，召唤师为高几率的中毒，最保险的就是给全员装上宇宙からの石版这种能防全异常状态的饰品，钱不够的话至少主力的一或两个角色装宇宙からの石版，其他角色则装磁气ネックレス防麻痹，等解决了其他敌人后，最后让装了宇宙からの石版的角色去对付召唤师。

战斗・VS 谜の影（鬼妖界集落）

额外勇气战斗条件	奖牌数
让 4 个敌人中异常状态	5

敌人很分散，而且我方还有地形优势，可以说是这四个平行的关卡中最轻松的一个，只要注意额外勇气战斗条件的让4个敌人中异常状态就可以了，除了可以用障碍物外达成外，ケルマ的魅惑召唤术也能多多利用一下，正好敌人对魅惑都没抵抗力，看它们自己人打自己人的样子真的非常惬意。

战斗・VS 谜の影（幻兽界集落）

额外勇气战斗条件	奖牌数
用障碍物的爆炸击破至少 1 个敌人	5

敌方弓箭兵对召唤师的威胁非常大，最好先用战士型角色将他们引出来击破，之后无论是走左边还是右边都会轻松不少。额外勇气战斗条件在正篇中应该遇到过不少次了，同样是让防御高的角色走到障碍物斜角的位置引敌人过来，然后将敌人的HP削减到一定程度后再用弓箭手引爆障碍物击破。

战斗・VS 谜の影（灵界集落）

额外勇气战斗条件	奖牌数
不让敌人使用暴走召唤	5

敌人的召唤师基本都在后方，所以前半段路上的反魔水晶基本用不到，反而还阻碍去路，推进前可以先用远程单位把挡路的水晶破坏掉，但要注意灰色的被破坏时会放出石化气体，没有防石化饰品的角色千万不要接近。额外勇气战斗条件比较简单，会使用暴走召唤的只有最里面的一个召唤师，而且一般只在我方单位很集中的时候才会用暴走召唤，可以让两个魔防高的角色分别从两边接近，引他过来后就一口气打倒。



自由行动

前往遗迹入り口触发剧情战斗。

战斗・VS 谜の影（遗迹入り口）

接下来是两连战，中间无法自由行动，进入前记得把道具和装备都整备好，还有这两关都没有勇气战斗条件，等级也可以不用调整了，把经验值全部用完提升战力吧。关卡方面，我方有绝对的地形优势，要尽量利用高低差来提升伤害，不过同时也要注意因为高低差太多而出现攻击不到的情况。敌方最后一个召唤师会用暴走召唤，同样用魔防高的角色吸引出来，然后用必杀技争取一回合击破。

战斗・VS 源罪の影

最后一战的敌人和之前关卡的差不多，而且没有BOSS，但千万不可因此大意，因为和敌人离得很近，而且敌人的召唤师还有远程的范围召唤术，战斗开始后不能冲太快，否则吸引太多敌人过来的话我方可能瞬间就会被击溃。比较安全的方法是一开始先往外走一到两格，然后等敌人送上门，下个回合就集中火力逐个击破，其中要以召唤师优先，有必杀技的直接必杀技伺候，等挺过最初的一波敌人后，后面的敌人也就没什么难度了。





隐藏角色加入条件

クノン

1.第4话自由行动时前往机界集落的中央管理施设和クノン会话。

2.第5话自由行动时前往机界集落的中央管理施设和アルディラ会话，对话选项选"違うと思う"。

3.第6话第二次自由行动时前往机界集落的リペアセンター和クノン会话，对话选项选"うれしかった~"。

4.第7话第一次自由行动时前往机界集落的リペアセンター和クノン会话，接着去补给ドッグ和クノン对话进行战斗。

5.第8话第一次自由行动时前往机界集落的リペアセンター和クノン会话，对话选"そんなことない！"或"本当にそう思うの？"。

6.第9话结束时主角和アルディラ的等级在14级以上就会进入外传，通过后下一话的自由行动时前往机界集落的リペアセンター找クノン对话她便会加入。



スバル

1.第5话自由行动时前往幻兽集落的ユクレスの广场和スバル会话。

2.第6话自由行动时前往鬼妖界集落的镇守の社和スバル会话。

3.第8话自由行动时前往鬼妖界集落的镇守の社和スバル会话，对话选项选择"そうかな？"。

4.第10话结束后满足以上条件就会进入外传，通过后スバル加入。



メイメイ

1.第9话玩商店的任意一个迷你游戏获得特等奖，让メイメイ在剧情战斗出击。

2.最终话自动行动时前往商店可获得"メイメイのお守り"（恶业值一定以下）。

3.读通关存档进行二周目，到第4话后就可以用傀儡系统将メイメイ招入队伍了。



フレイズ

1.第5话自由行动时前往灵界集落的瞑想の祠和フレイズ会话，对话选项任意。

2.完成上个条件后前往灵界集落的まやかしの森进行战斗。

3.第6话自动行动时前往灵界集落的异镜の水场和フレイズ会话，对话选项选择"好きだからですか？"。

4.第9话自由行动时前往灵界集落的异镜の水场和フレイズ对话，对话选项选择"そうじゃない！（违うんです！）"。

5.第11话结束后满足以上条件就会进入外传，通过后フレイズ加入。



ヴァルゼルド

1.第8话自由行动时前往机界集落的スクラップ场和ヴァルゼルド会话。

2.第10话自由行动时前往机界集落的スクラップ场和ヴァルゼルド会话。

3.第12话自由行动时前往机界集落的スクラップ场和ヴァルゼルド会话进行战斗，通过后ヴァルゼルド加入。



アズリア和ギャレオ



1.第1话在船上的第一个对话选项选"船内をぶらつく"。

2.第7话剧情战斗前的对话选项先选"そんなことない！"，再选"あきらめない"。

3.第8话剧情战斗前会话先选"道をゆずる"，再选"条件をのむ"。（恶业值在一定以下才会出现。）

4.第12话的夜会话选"？？？"。

5.满足以上条件并且主角等级在21级以上的话就会进入第12话外传，通过后アズリア和ギャレオ加入。

イスラ END

正篇中除了和一般角色的好感度结局外，2周目还能达成和反派イスラ的结局，具体方法如下：

1.第1话在船上的选项选"甲板に出てみる"。

2.第6话的夜会话选"？？？"。

3.第7话的夜会话选"？？？"。

4.第10话的夜会话选"？？？"。

5.第16话选项选"君の本当の望みを知りたい！(贵方の本当の望みを教えて！)"。



S·RPG 战略角色扮演

召唤之夜 4 サモンナイト 4			
NBGI	2012 年 11 月 15 日	日版	1 人
3990 日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

作为系列在PS2上的最后一作正统作品，《召唤之夜4》无论在登场人物还是系统上都是集系列之大成，这次移植PSP也算是给正统续作的掌机团聚做了个完美的收尾，如果你玩了PSP版的3代的话，当然4代也不能错过了。

系统详解

因为《召唤之夜4》的系统和《召唤之夜3》基本是一样的，所以这里只对本作的新要素进行讲解，重复的部分就不赘述了，有需要的玩家可参考本专辑中3代的攻略。

继承记录

如果有前作《召唤之夜3》的系统记录的话，可以获得以下的特典：

1.《召唤之夜3》登场的角色，可通过傀儡系统作为战斗单位出战。

2.《召唤之夜3》和《召唤之夜4》共通的召唤术以及前作主人公的专用护卫兽。

恶业值

和3代不同，由于本作无拔剑系统，恶业值只有在作战单位阵亡时和选错了对话选项才会增加。另外本作并没有Bad Ending，恶业值只影响一些特殊事件的发生以及隐藏角色的加入。

新队伍能力

比起3代，本作2周目后追加了一个新的队伍能力“月光花の祝福”，效果为角色支援技能的发动几率上升，获得方法是2周目第6话和8话的夜会话对象选エニシア。

支援技能

支援技能效果	发动时机	拥有该技能的角色
入手食材	自军回合开始时	ライ、フェア、オウキーニ（继承前作记录）
变成“应援”状态	自军回合开始时	リューム、ミルリーフ、コーラル
回复HP并变成“应援”状态	自军回合开始时	ポムニット
变成“蓄力”状态	自军回合开始时	リプレ(傀儡系统招入)
攻击必会心	我方攻击时	アルバ
我方攻击时增加伤害	我方攻击时	セクター、グランバルド
取消1名敌人的反击	敌方反击时	ミント
回复HP和异常状态	伤害和异常状态发生时	リビエル
回复MP和异常状态	回合交替时	クラウレ
用金钱作为交换复活战死单位	我方战死时	アカネ
让敌方1名敌人陷入异常状态或恢复我方异常状态	回合交替时	シンゲン
让敌方1名敌人陷入异常状态	回合交替时	セイロン
让敌方1名敌人陷入魅惑状态	回合交替时	メイメイ（继承前作记录）
取消1名敌人的行动	敌人行动时	リシエル、アロエリ、ジャキーニ（继承前作记录）
侧面或背面遭到攻击时改为从正面承受	敌人攻击时	ルシアン、グラッド
回复全员MP	自军回合开始时	エニシア

店铺评价

本作的主角是经营饭店的，从第2话开始会追加店铺评价要素，通过玩迷你游戏、选择对话选项和完成料理课题可使评价提高，具体反映为菜单画面右下角的星数。每当店铺评价提高到一定程度，在特定的话数前往ブロンクス邸提交业绩报告可获得相应的奖励，另外店铺评价还关系到外传“旅は道连れ、料理は爱情”的发生。

店铺评价获得奖励

话数	所需星数	奖励
5	5～12	10000b、白银の空き缶、キッチンナイフ、タイガ-ベスト
9	15～31	30000b、白银の空き缶×2、苦无、ブレイブシエル
13	25～49	60000b、黄金の空き缶、キッチンハンタ-、クリスクロス、职人厨房前挂け、料理“オトコマエパフェ”

对话可获得的星数会在流程中给出，下面主要说说几个需要注意的地方。第一个是在钓鱼迷你游戏中钓到一定种类的鱼后，以后用鱼饵ゴ-ルデンルア-（第8话剧情战斗的战利品）钓鱼就有机会钓到饰品“大きなうろこ”（需要鱼饵沉到最底），接着在以后的话数中继续用ゴ-ルデンルア-钓鱼就有机会钓到幻の巨大鱼（需要鱼饵沉到最底），这样可获得3颗星；第二个是料理课题，第4话开始会遇到美食家（グルメじいさん），他会要求玩家在特定的话数去他家做特定的料理给他，只要完成他提出的料理课题就可提升店铺评价。最后一个注意点是在相关的外传“旅は道连れ、料理は爱情”中，成功进入了外传后主角会参加厨艺比赛，如果习得了相应的料理并在对话选项中选“新レシピに赌ける！”就能获得厨艺大赛的冠军，同时店铺评价提升3颗星。为了方便大家完成料理课题和厨艺大赛，下面给出全部一般料理的习得方法。

一般料理习得方法

料理名	习得方法
お手制弁当	第3话自动入手
クリ-ンサラダ	初期
モリモリプレ-ト	迷你游戏“训练”中获得的累计分数超过800点
ペラペラピッツァ	迷你游戏“训练”中获得的累计分数超过400点
ぷりぷり丼	迷你游戏“钓鱼”中成功钓上鱼20次
安らぎポタ-ジュ	做过5次料理
大地の惠みス-プ	做过20次料理
ピリッとオムレツ	玩迷你游戏“厨房大作战”10次
サンライトエッグ	做过32次料理
白鱼の香味グリル	迷你游戏“钓鱼”中成功钓上鱼40次
热带野生ステ-キ	迷你游戏“训练”中获得的累计分数超过1000点
秋风のパスタ	玩迷你游戏“厨房大作战”25次
鱼菜药膳	第8话会话
いろいろロ-スト	玩迷你游戏“厨房大作战”40次
ミニ海贼ナベ	第9话外传
夏草冷制リゾット	玩迷你游戏“厨房大作战”18次
スノ-フロ-ズン	店铺评价达到15星
大冒险ナベ	做过55次料理
サモ缶もどき	玩过飞镖和刮刮乐游戏共15次
春雷炒め	做过70次料理
トレイユ渍け	第12话食堂会话的选项中选“最后までつきあう”
よくばりパイ包み	做过85次料理
完熟果实のプリン	做过25次料理
巨大ギョムニエル	迷你游戏“钓鱼”中成功钓到“幻の巨大鱼”
冬の淡雪グラタン	做过48次料理
三彩コロッケ	做过40次料理
思い出のシチュ-	做过100次料理
至源のギョウザ	第14话外传获得厨艺大赛冠军
爱情ら-めん	第14话外传
オトコマエパフェ	第13话ブロンクス邸的会话
ドラゴント-スト	迷你游戏“训练”中获得的累计分数超过2500点
最强プレッツ	料理作成个数 120个
英雄ソ-セ-ジ	料理作成个数 150个
ギネマ鸟のソテ-	第16话

誓约组合

饰品

道具名	机	鬼	灵	兽	无
电气モ-タ-	エレキメデス	–	タケシ-	–	假面の石像
新绿皇子1000	ベズソウ	ミョ-ジン	–	–	–
电电童子1800	テレビ-	アニメ素材17	冰魔コバルディア	–	アニメ素材16
ウイルスガ-ド	インジェクス	–	圣母プラ-マ	セイレ-ヌ	–
ヒロイン养成讲座	ビットガンマ-	–	アニメ素材20	–	アニメ素材07
超小型着火装置	フレイムナイト	白华桃仙猿	魔天兵ベルエル	–	–
合金无线机	机神ゼルガノン	–	ホ-ンテッド船长	–	–
チタンねじ	ドリトル	–	–	–	铁针
ハイパ-ボルト	ナックルボルト	–	–	–	–
マグマスト-ン	グラヴィス	–	ブラックラック	ドライア-ド	假面の石像
ハ-ドスト-ン	グラヴィス	–	–	–	サモンマテリアル
液漏れ电池	でんちマン	白华桃仙猿	–	–	–
ブリキのゼンマイ	–	ミョ-ジン	–	テテ	–
ニガウリかんざし	–	ナガレ	ポワソ	–	–
一つ目の勾玉	–	ギョロメ	–	–	ペ-パ-ナイフ
红莲札	ライザ-	ギョロメ	–	–	シャインセイバ-
鬼封札	グラヴィス	金刚鬼	ブラックラック	プニム	–
咒破の巻物	–	狐火の巫女	ペコ	ナックルキティ	–
忍びの巻物	–	マシラ众	–	–	アサッシンズ
必杀の巻物	フレイムナイト	鬼神将ゴウセツ	–	–	蛮勇の武具
秘传の巻物	二天一铳	白华桃仙猿	设定イラスト48	设定イラスト49	设定イラスト50
武芸のくし	–	金刚鬼	–	–	–
唐草のお守り	–	シシコマ	–	–	–
铃のお守り	さびた剑	ミョ-ジン	–	–	–
竹柏のお守り	–	かまいたち	リプシ-	アニメ素材18	バムグレイタ-
不思议な壶	–	–	–	スライムポット	ダ-クブリンガ-
磁气ネックレス	ドリトル				サモンマテリアル
夏空ロケット	フレイムナイト	ゲントウボタン	リトスアクス	プニム	广报イラスト5
九尾妖剣	–	狐火の巫女	–	アニメ素材22	アニメ素材40
おもちゃの王冠	–	–	圣母プラ-マ	–	ダ-クブリンガ-
棘の王冠	–	–	パラ・ダリオ	–	レジストパネル
リリアネスの冠	圣光の杖	–	魔天兵ベルエル	–	–
幸运の指轮	ドリトル	竹刀	–	–	ペ-パ-ナイフ
护りの指轮	ベズソウ	–	–	–	–
四界の指轮	ナックルボルト	狐火の巫女	パラ・ダリオ	クロックラビィ	–
暗のカンテラ	チエンボル	–	–	–	反魔の水晶

くつろぎランプ	エレキメデス	白诱の钢针	ハミトン	ペンタ君	レジストパネル
梦见るランプ	–	ギョロメ	ホーリーシープ	–	召唤兽画像1
真鍮の腕轮	–	–	–	–	ウッドテーブル
水晶の腕轮	–	–	ペコ	–	–
大树の雫	–	–	アニメ素材08	ポックル	アニメ素材13
かみなりハンカチ	竹刀	–	タケシー	–	ペーパーナイフ
防尘スカーフ	–	ムジナ	–	タマヒポ	–
真っ青になる首轮	–	ナガレ	–	–	–
飞翼の牙	–	–	ダークレギオン	ワイヴァーン	反魔の水晶
兽のしっぽ	–	ムジナ	–	タマヒポ	–
きれいな贝壳	–	–	タケシー	セイレーヌ	–
思い出の手镜	デストロイザ	–	先生のタクト	–	青蔷薇のナイフ
プリティ植木钵	–	–	–	ドライアード	–
お化けの化石	–	–	ポワソ	–	–
かきかたの本	–	ミョージン	–	ジュラフィム	–
ペット手帐	–	–	–	ペンタ君	–
审判の书	–	–	–	–	悠冥の锡杖
植物图鉴	–	–	–	テテ	アニメ素材02
魔石のピアス	–	–	冰魔コバルディア	–	反魔の水晶
空色の耳饰り	广报イラスト6	アニメ素材26	天使ロティエル	シャノワール	トランスシエル
ビスクドール	–	–	ブラックラック	–	–
わら人形	–	ノロイ	–	タマヒポ	–
宇宙からの石版	ゴレム	マシラ众	天使ロティエル	クロックラビィ	レジストパネル
つぎはぎの石版	–	–	–	双霸龙ブリスゴア	–
マジックテープ	–	ノロイ	ダークレギオン	–	ラウダーラッシュ
召魔の水晶	–	シシコマ	ホーリーシープ	–	–
虹の欠片	シエアナイト	流星刃	魔天兵ベルエル	召唤兽画像4	ピンクのローブ
ネコバッジ	–	–	–	ナックルキティ	–
ブリキの勋章	グラヴィス	–	–	–	–
目觉まし时计	さびた剑	–	–	–	サモンマテリアル
虚空の怀中时计	エレキメデス	–	圣母プラーマ	クロックラビィ	–
冰雪の银时计	–	アニメ素材35	冰魔コバルディア	–	アニメ素材19
ふろしきマント	–	–	–	–	ウッドテーブル
花柄マント	–	かまいたち	–	タマヒポ	–
ヒーローセット	广报イラスト3	イヌマル	天使ロティエル	プニム	シャインセイバー
草笛の帽子	–	精神注入棒	リプシー	ホロホロ	–
万能ナベ	ドリトル	ムジナ	タケシー	タマヒポ	サモンマテリアル
ブクブク茶釜	ドリトル	ムジナ	–	–	ブラインセイバー
テーブルクロス	アニメ素材15	–	ミルク	–	グルメカート
秘密の指令书	–	–	アニメ素材11	アニメ素材03	–
守护龙のウロコ	–	–	ホーリーシープ	アニメ素材09	设定イラスト07
守护龙の牙	–	设定イラスト08	ポワソ	ポックル	アニメ素材12
守护龙の角	ゴレム	かまいたち	タケシー	设定イラスト09	アニメ素材10
守护龙の瞳	シエアナイト	鬼神将ゴウセツ	パラ・ダリオ	ドライアード	一闪の战弓
幻兽の指轮	–	–	パラ・ダリオ	ロードタウロス	广报イラスト1
大きなうろこ	–	–	–	スライムポット	千本针
おかしな壶	粹蜜糖	设定イラスト44	设定イラスト43	设定イラスト41	设定イラスト42
うさぎのぼうし	ビットガンマー	–	–	アニメ素材01	サモンマテリアル
开かずの日记帐	设定イラスト40	–	设定イラスト39	设定イラスト38	设定イラスト37
荒天华玉・妖	–	鬼明王ゴウエン	パラ・ダリオ	アニメ素材06	荒天斗具
ギザギザオカリナ	–	金刚鬼	–	スライムポット	–

武器

道具名	机	鬼	灵	兽	无
キッチンナイフ	加工肉	赤い野菜	すっぱい实	绿の野菜	白たまご
牙兽の短剑	–	シシコマ	–	–	石细工の土台
レトルトセイバー	かたい实	赤い鱼肉	キノコ	けもの肉	麦
光击の宝剑	チエンボル	イヌマル	ペコ	召唤兽画像2	シャインセイバー
マゴロクブレイド	–	–	甘い实	おいも	白い鱼肉
晶灵剑	ライザー	金刚鬼	–	スライムポット	–
导きの细剑	–	鬼明王ゴウエン	–	召唤兽画像7	召唤兽画像8
黑水晶の大剑	ライザー	ノロイ	ハミトン	ブレイドボア	ダークブリンガー
レイブレイド	シエアナイト	召唤兽画像3	广报イラスト4	设定イラスト28	ナイトアーマー
ヴェノブリンガー	–	–	ホーンテッド船长	–	–
狮子の宝剑	ゼルギュノス	–	–	–	召唤兽画像5
ガドクトウ	ベズソウ	ギョロメ	–	タマヒポ	クロツバキ
ねこわんど	ベズソウ	–	–	ナックルキティ	必杀ニャックル
圣天使の杖	シエアナイト	–	圣ジャルヌアーク	アニメ素材05	–
悠冥の锡杖	–	–	–	凶魔兽レミエス	–
龙牙枪グリフィス	ゼルギュノス	鬼神将ゴウセツ	–	アニメ素材04	–
石の拳	–	–	–	–	巨像の拳
ヴァーナの花弓	インジエクス	狐火の巫女	圣母プラーマ	ドライアード	–
シニスター666	–	狐火の巫女	パラ・ダリオ	ポックル	ダークブリンガー

防具

道具名	机	鬼	灵	兽	无
ゴーレムペイン	ゴレム	–	–	–	假面の石像
ヴェルジェの圣衣	–	–	圣母プラーマ	ポックル	アニメ素材39
邪眼のローブ	–	シシコマ	–	–	假面の石像
星砂のローブ	广报イラスト2	アニメ素材21	天使ロティエル	ブレイドボア	ラピスロッド
圣女の法衣	–	–	圣ジャルヌアーク	–	召唤兽画像6
ヴィクトリアSS	セブンシールズ	–	–	–	–
プニプニベスト	アニメ素材25	アニメ素材23	ブラックラック	プニム	–

庭院谜题解法

本作新增的迷你游戏，和钓鱼和训练等看运气和反应的迷你游戏不同，这个游戏需要动一定的脑筋，为了方便想节省时间的玩家，这里给出全谜题的解法。

第1题

	1	2	3	4	5	6
A	×					
B	×			蝶		
C	×					
D	×		A		B	
E	×					
F	×					
解法	A: →↑，蝶: ↓→					

第2题

	1	2	3	4	5	6
A	×					
B	×			蝶		
C	×					
D	×		A		B	
E	×			C		
F	×					
解法	C：←，B：←↑，蝶：↓←↓					

第3题

	1	2	3	4	5	6
A	×					
B	×			蝶		
C	×			A		
D	×		B		C	
E	×			D		
F	×					
解法	B: →，C: ↓，蝶: ↓→					

第4题

	1	2	3	4	5	6
A		×				
B		A		B		
C			蝶			
D		C		D		
E						
F						
解法	C：→，D：↑，蝶：→←↓，B: ←↓，蝶: ↑←					

第5题

	1	2	3	4	5	6
A				×		
B	×					
C				A	×	
D		B			蝶	
E						
F	×	×				
解法	A: ↑←↓，B: →，蝶: ←，B: ↑←，A: →，B: ↓，A: ↑←↓，蝶: ←					

第6题

	1	2	3	4	5	6
A						
B		蝶				
C				A	×	
D					×	
E		B		C		
F			×			
解法	C：←，B：↑，蝶：↓，B：→↓，蝶：→↑，B：→，蝶：↓←					

第7题

	1	2	3	4	5	6
A	×	×	×	×	×	×
B			×			
C						
D		A		B		
E		×		蝶		
F	×	×	×		×	×
解法	蝶：↑↓，B：→，A：→↓，蝶：→					

第8题

	1	2	3	4	5	6
A					×	
B		A	B			
C						
D						
E	×		C	D	蝶	
F						
解法	蝶：←，A：↓，蝶：↑，1: ←，B: ↓←，蝶: ↓					

第9题

	1	2	3	4	5	6
A	×	×	×	×	×	
B						
C			蕾			
D		A		B		
E		蝶	C			
F						
解法	蕾：↑，蝶：→，C：↑→，1：→↑→，C：↓，蕾：→，蝶：↑→↑					

第10题

	1	2	3	4	5	6
A						
B		蝶	A		B	
C			×	C	×	
D			D		E	
E						
F						
解法	蝶：→↓，A：←，B：←，A：↓，蝶：↑，B：→，蝶：←，C：↓，D：→，蝶：→，D：↑，蝶：↓→					

第11题

	1	2	3	4	5	6
A						
B		蝶	A		B	
C		C	×	D	×	
D			×		×	
E		×	×			
F	×	×	×	×	×	×
解法	蝶：→↓，A：←，B：←，蝶：↑，A：↓，B：→，蝶：←↓					

第12题

	1	2	3	4	5	6
A					×	
B	×		蝶			
C			A	B	C	
D		D	E	F		
E				G		
F						
解法	蝶：↓→，C：↓，蝶：↑←↓，G: ←，蝶: →↑					

第13题

	1	2	3	4	5	6
A						
B		×	A		×	
C					B	
D		C		蝶		
E		×		D	×	
F						
解法	C：→，蝶：←，C：↑，B：←↓←，C：←，蝶：→，B：↑→，A：↓，蝶：↓←					

第14题

	1	2	3	4	5	6
A					×	
B	×	A			蝶	
C						
D			B			
E		C			D	×
F		×				
解法	A: ↓，C: →，D: ↑，B: ↑，A: ↓→↑→，蝶: ←，A: ↑，C: ↑，D: ↑，蝶: →					

第15题

	1	2	3	4	5	6
A			×			
B			×	A	蝶	
C						
D				×	B	
E		C		×		
F				×	×	×
解法	B: ↑，蝶: ↓↑，B: ←，A: ↓←，B: ↑，A: ↓，C: →↑→，A: →↑→，蝶: ↓					

第16题

	1	2	3	4	5	6
A						
B				蝶		
C			A	B	C	
D						
E			D	E	F	
F						
解法	E：↑，蝶：↓，E：←，F: ↑←，蝶: ←↑→					

第17题

	1	2	3	4	5	6
A	×		×			
B			A	B	×	
C		×		C		
D				×		×
E			蝶			
F						
解法	C: ←，B: ↓，A: →，C: ↑，B: ←，A: ↓，C: →，B: ↑，A: ←，C: ↓，B: →，A: ↓，C: ←，蝶: ↑					

第18题

	1	2	3	4	5	6
A		A				
B		B	C			
C			D	E		
D				F	G	
E					H	蝶
F						
解法	A: →，B: ↓，C: ←，D: ↓，E: ←，F: ↑，G: →，蝶: ↑，H: →，蝶: ↓					

第19题

	1	2	3	4	5	6
A						
B		A			蝶	
C			B	C		
D			D	E		
E		F			G	
F						
解法	F：→，G：↑，蝶：↓←→↑，A：→，蝶：←↓→，G: ↓，蝶: ↑←					

第20题

	1	2	3	4	5	6
A		×				
B		A			B	×
C			蝶			
D						
E	×	C			D	
F					×	
解法	D：←↑，蝶：↓↑，D：←，B：↓←↑，蝶：↓，A：→↓，C：↑，A：←，C：→↓，蝶：→					

第21题

	1	2	3	4	5	6
A		A				
B					蝶	
C						
D						
E		B	C	D	E	
F						
解法	B: ↑→，E: ↑，蝶: ←，C：↑，蝶：↓，C：←，E: ←，D: ↑←，E: ↑，B: ←，蝶: ↑←					

第22题

	1	2	3	4	5	6
A			×			×
B			A			×
C	×	B	C	D	E	×
D			F	蝶		×
E			G			×
F	×	×	×	×	×	×
解法	G: ←，E: ↑，A: ←，B: ↓，蝶：↑，F：←，C：↑，蝶：←					

第23题

	1	2	3	4	5	6
A			A			×
B			B			×
C	C	D	蕾	E	F	×
D			G	蝶		×
E			H			×
F	×	×	×	×	×	×
解法	A：→，F：↓，蝶：←，H：←，蝶：↑，E：↓，蝶：→，D：↓，G：→，蕾：←，蝶：←↓					

第24题

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C			A			
D		B		D		
E		蝶	C		E	×
F						×
解法	蝶：→↑←↓↑，D：↑，C: →↑，D: ←，E: ↑，蝶: →↑→					

第25题

	1	2	3	4	5	6
A	×	×	×			
B	×				A	
C	×		蝶	B	C	
D			D		×	
E		×	E	F		
F						×
解法	F: ↓，B: ↓，D: →，E: ↑，蝶: ↓↑，B（E4）：←，D（D4）：↓，E（D3）：→，B（E3）：↑，D（E4）：←，E（D4）：↓，C: ←，蝶→←，C: ↓，A: ↓←，蝶→←↓→					



流程攻略

第1话 流れ星、拾っちゃいました

Welcome The ShootingStar

主人公选择

选择男主人公为莱（ライ），女主人公为菲儿（フェア），和前作一样，男女主人公在能力、使用装备以及技能上都有所不同，不过这次无法选择属性，无论选谁都是固定的。

自由行动

ため池→会话

ミントの家→会话

宿屋→迷你游戏・训练

◆游戏玩法：和3代的打地鼠是同一种游戏，只不过把地鼠换成了训练用的靶子，其中木桩和木头人对应方向键四个方向的轻攻击，砖块对应功能键四个方向的重攻击，机器人召唤兽和保险箱不能打。

选项・决定主人公类型

◆武术の稽古だけで十分だ→战士型

◆召唤术もいいかもな→召唤师型

自由行动

町の外へ→选项・どうしようかな……

◆よーし、确かめてやる！（わかった、行ってくる！）→リシェル好感度UP

◆危ないからよしとく→无变化

◆自分でいけばいいだろ（自分でいけばいいでしょ？）→ルシアン好感度UP

选项・决定龙之子

◆オスだと思う→リューム（战士型）

◆メスだと思う→ミルリーフ（召唤师型）

◆わかんねえ（わかんない）→コーラル（平均型）

选项・返答は……

◆素直にわたす→恶业值UP

◆说明を求める→ルシアン好感度UP

◆イヤなこった！（ベーだ！！）→リシェル好感度UP

战斗・VS谜の一团

如果继承了前作记录，记得出战前帮主角和ルシアン也装上继承下来的召唤术，会对战斗有一定的帮助。战斗开始后原地待机，敌人会自己送上门来，因为对方有数量上的优势，要尽量用召唤术和横斩等不会被反击的攻击方式来打，以减少受伤，基本一次召唤术加两次侧面或背面的物理攻击就能解决一个敌人，但要注意最后那个3级的敌人的攻击方式也是横斩，所以一定要留一次召唤术来对付他。

第2话 この子どこの子、迷子の子? You Little Dickens

选项・それは……

◆素直にあやまる→グラッド好感度UP

◆事情があるんだ！（事情があるの！）→无变化

自由行动

ミントの家→选项・それは……

◆ただの好奇心だよ→ミント好感度UP

◆事情を话す→无变化

迷你游戏・庭院谜题

◆游戏玩法：让蝴蝶从花盆上飞过让花蕾开花，令所有花蕾开花就算过关。蝴蝶只能飞过相邻的花蕾，所以需要玩家动动脑筋，控制召唤兽将花盆移动到恰当的位置上。具体操作为方向键控制召唤兽移动，○为推花盆或让蝴蝶飞，×为退回到上一步，△为取消之前的复位。全谜题的解法可参考系统部分。

宿屋→会话

自由行动

ブロンクス邸→会话

宿屋→会话

宿屋→食堂→选项・それは……

◆怒られると思ってた→无变化

◆素直にあやまろう→ポムニット好感度小幅UP

◆迷惑かけたくなかった→ポムニット好感度UP

驻在所→选项・グラッドの兄贵に……

◆事情を话す（力になってもらう）→无变化

◆事情を话さない（说明をためらう）→无变化

ため池→剧情战斗・VS黑铠の兵团

战斗・VS黑铠の兵团

额外勇气战斗条件	奖牌数
グラッド击破3名以上敌人	5

由于敌我人数相差悬殊，一开始要先往左侧的高台移动，消灭弓箭兵后占据有利地形来迎敌。当到了第5回合グラッド和ミント就会作为我方增援出现在地图的左上方，他俩的级数很高，而且增援角色无视勇气条件的等级限制，就算击破等级低的敌人也无所谓，要达成额外勇气战斗条件可以说是相当轻松的。当敌人的数量少于5个时，敌方的支援效果就会发动，这时所有敌人会进入应援状态，所以最好不要各自为战，应当尽早合流利用两名增援的等级优势来歼敌。

第3话 ドキドキ、はじめての御使い A Cutie Angel

选项・オレは……

◆大人に任せたほうがいい→グラッド好感度UP

◆自分たちで面倒をみたい→リシェル、ポムニット好感度UP

◆どっちも选べない→ミント好感度UP

自由行动

宿屋→调理场→迷你游戏・厨房大作战

◆玩法：考验玩家记忆力的游戏，先在限定时间内记下客人点的东西，然后在各种食物中选出刚才客人点的东西，通常客人不止一个，这时要通过LR键来切换客人。成功完成游戏可提升游戏的等级和店铺的评价。

食堂→选项・どうしよう……

◆扫除にはげむ→店铺评价提升一颗星，ポムニット好感度UP

◆宣传をする→店铺评价提升两颗星

ミントの家→会话

ブロンクス邸→会话

水道桥公园→会话

驻在所→会话

町の外→皇帝街道→新增自由战斗

町の外→星见の丘→剧情战斗・VS机械人形率いる机械兵团

战斗・VS机械人形率いる机械兵团

额外勇气战斗条件	奖牌数
用兽属性召唤术击破5名以上敌人	5

敌人全为机属性的召唤兽，物防高特防弱，并且额外勇气战斗条件也是用兽属性召唤术击破5名以上敌人，所以多多使用召唤术进行攻击吧。要注意能使用兽属性召唤术的只有主角和ミント，两人至少要有一个的等级等于或低于5级，这样才能同时满足共通勇气战斗条件中的不击破比自己等级低的敌人以及额外勇气战斗条件。另外リシェル虽然也是召唤师，不过她擅长机属性召唤术正好的是敌人的耐性，所以最好给她换个无属性的召唤术。

自由行动

宿屋→客室・黄叶の间→会话

◆ここはガマンだ（ここはガマンよ）→ルシアン好感度UP

◆ガマンできない→恶业值UP

町の外→忘月の泉→会话

驻在所→会话

宿屋→店の出入口→会话

ブロンクス邸→会话

ミントの家→会话

町の外→水车小屋→剧情战斗・VS机械人形率いる钢の军团

战斗・VS机械人形率いる钢の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
不能让リビエル濒死	5
25回合以内过关	3

刚开始要保护的リビエル被单独分隔在河对岸，不要尝试让她单枪匹马冲破敌人的阵线和大部队合流，这样只会有去无回，先尽量后撤，当第5回合时会有浮木从上游漂下来被石头卡住，正好在リビエル初始位置的附近形成独木桥，这时再和大部队合流也不迟。敌人基本可以分为以ローレット为中心的部队、以アプセット为中心的部队以及零散部队三拨，零散部队一开始就会主动进攻，为了能顺利和リビエル合流要尽快消灭之，而ローレット部队以及アプセット部队虽然开始会按兵不动，不过只要我方进入她们部队任何一个杂兵的攻击范围，两拨敌人就会全部开始进攻，所以在合流前千万不要去惹她们。注意这一战当敌人的数量低于一定程度时同样全员都会附加应援状态，加上ローレット和アプセット的能力都不弱，要保证有足够的MP用召唤术来对付两人。

第4话 素敌な若様、大暴走！ Dragon War Cry

自由行动

町の外→星见の丘→新增自由战斗

宿屋→店の出入口→会话

宿屋→仓库→迷你游戏・钓鱼

◆游戏玩法：和3代的玩法一样，有需要的玩家可以参考专辑中3代的攻略，这里就不赘述了。

水道桥公园→选项・どうしようかな……

◆药を买う（600バーム）→アカネ加入条件之一

◆今はいらない→无变化

驻在所→选项・う～ん……

◆意见をとり入れてみよう→店铺评价提升一颗星，グラッド好感度UP
◆あくまで味にこだわる！→店铺评价提升两颗星
宿屋→店の出入口→选项・そうね……
◆ああ、终わったぜ（终わったわよ）→推进剧情
◆いや、まだだ→不推进剧情
ため池→会话
中央通り→会话
ショップ→会话
町の外へ→选项・……
龙之子为リューム时
◆おんぶしてやる（おんぶしてあげる）→无变化
◆ワガママを言うな！（ワガママ言わないの！）→无变化
龙之子为ミルリーフ时
◆だっこしてやる（だっこしてあげる）→无变化
◆ワガママを言うな！（ワガママ言わないの！）→无变化
龙之子为コーラル时
◆しっかり言い闻かせる→无变化
◆まあ、いいけど→无变化
中央通り→选项・どうしよう……
◆无视だ、无视！（无视、无视！）→恶业值UP
◆话を闻いてやる（とりあえず话を闻く）→セイロン好感度UP
私塾→会话
宿屋→店の出入口→会话
宿屋→食堂→会话
宿屋→客室・紫云の间→会话
中央通り→剧情战斗・VS谜の一团

战斗・VS谜の一团

额外勇气战斗条件	奖牌数
セイロン击破3名以上敌人	5
不被范围召唤术打中2人以上	5

敌人中有不少攻击方式都是横斩的，我方单位非常容易受伤，前期推进时要保持集体行动，保证回复能及时跟上。两个额外勇气战斗条件里，セイロン的等级不低，要击破3名敌人基本是没问题的；第二个需注意敌人的范围召唤术，不过只有一个召唤师，接近的时候注意走位就可以了，也可以派魔防高的角色耗完他的MP后再一起冲上去，反正两个条件里都没回合限制。

第5话 今はもう、戻れない场所

Bye-Bye Old Home

自由行动

町の外→水车小屋→新增自由战斗
宿屋→客室・紫云の间→会话
ミントの家→选项・うーん……
◆面白そうかも！→店铺评价提升一颗星，ミント好感度UP
◆难しいかな……（难しいかも……）→店铺评价提升两颗星

ブロンクス邸→提交业绩报告
ブロンクス邸→选项・それは……
◆もちろん祝福する→ポムニット好感度UP
◆复杂な气分だなあ→无变化
町の外→シリカの森→剧情战斗・VS兽の军团

战斗・VS兽の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
作战单位召唤兽合计击破5名以上敌人	5

敌人的数量非常多，而且我方处于被夹击的状态，一开始应先集中对付右侧的敌人，等把右侧的敌人都消灭完了再来对付左侧的敌人，另外要注意敌人的召唤师有毒属性的召唤术，恢复异常状态的召唤术一定要带上。额外勇气战斗条件是用作战单位召唤兽击破5名以上敌人，当然作战单位召唤兽的数量越多这个条件就越容易达成，所以最好让ミント、リシエル、セイロン和リビエル这些能使用作战单位召唤兽的角色都带上相应的召唤术出战。

自由行动

ため池→会话
宿屋→食堂→选项・……
◆ほっておけばいい（ほっておけば？）→恶业值UP
◆连れ戻しに行く！→リビエル、セイロン好感度UP
町の外→共同墓地→剧情战斗・VS兽皇率いる兽の军团

战斗・VS兽皇率いる兽の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
不对兽皇使用凭依召唤术	5
25回合以内过关	3

这关的地形为阶段型，而且一开始龙之子和アロエリ就处于敌阵中心，所以得赶紧让两人往下撤，否则会引来更多的敌人。额外勇气战斗条件里的第二项比较难，因为敌人多分散在两边，想全灭敌人过关的话就得将战力分成两拨往上攻，25回合还是挺紧的，不过这关只要击破兽皇就算达成胜利目标，所以实在来不及就直接以他为目标吧。兽皇整体能力相当高，特别是攻击力，物防低的召唤师有被他一招秒的危险，对付他的时候一定要让有ZOC战士型角色在前面顶着，不要给他有机会碰到召唤师。

第6话 疑惑と不审の、黑いヤツ

Knights of Aubade

自由行动

町の外→シリカの森→新增自由战斗
宿屋→食堂→选项・うーん……
◆リビエルにお愿いする→店铺评价提升一颗星，リビエル好感度UP
◆やっぱり自分でやる→店铺评价提升两颗星
宿屋→店の出入口→会话
ミントの家→会话（外传"喧哗御免！暴れん坊皇子旅日记"进入条件之一）

私塾→选项・それは……
◆正直に话す→セクター加入条件之一
◆答えられない→无变化
中央通り→选项・どうしよう……
◆じゃあ、ウチに来る？（だったら、ウチに来ます？）→无变化
◆ごまかして逃げる→恶业值UP
门前の广场→选项・どうしようかな……
◆药を买う（4800バーム）→アカネ加入条件之一
◆今はいらない→无变化
町の外→忘月の泉→会话
町の外→シトリス高原→剧情战斗・VS红き手袋の暗杀者

战斗・VS红き手袋の暗杀者

额外勇气战斗条件	奖牌数
用召唤术击破5名以上敌人	5

新加入的少年剑士因为腿部受伤只能移动一格，部队移动时要尽量配合他的速度，避免将他留单。额外勇气战斗条件是用召唤术击破5名敌人，敌人看上去不多，但实际上只要全灭初期敌人，地图右方就会出现新的援军，并且等级比第一批敌人要高，所以把强力的召唤术留给第二批敌人也行。另外不少敌人的攻击都会附加异常状态，所以一定要带上解异常状态的召唤术。

自由行动

宿屋→町中→会话
グルメじいさんの家→料理课题
◆将指定的料理做给グルメじいさん吃就能提升店铺的评价，其中"大地の恵みスープ"为提升三颗星，クリーンサラダ为提升一颗星，料理的习得方法可参考系统部分。
宿屋→食堂→剧情战斗・VSレンドラー率いる剑の军团

战斗・VSレンドラー率いる剑の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
自军单位击破8名以上敌人	5

敌方主将レンドラー的等级非常高，不过我方也有ルヴァイド和イオス两位高等级的支援帮忙，让ルヴァイド负责对付レンドラー就可以了。イオス的能力也不弱，一般杂兵基本不是她对手，但是这关有自军单位击破8名以上敌人的额外勇气战斗条件，所以尽量让イオス负责削减敌人的HP（特别是两个16级的大剑兵），击破还是留给自军的单位。另外除了这两人外，召唤出来的作战单位召唤兽也是不算进自军单位的，这点一定要注意。

第7话 お鱼たずねて、秘密基地

Lacustrine Ambition

自由行动

町の外→共同墓地→新增自由战斗
宿屋→食堂→选项・どうしよう……
◆意见をとりいれる→店铺评价提升一颗星，リシエル好感度UP
◆今の氛围气を大事にしたい→店铺评价提升两颗星

ため池→会话

中央通り→会话（外传“ぐるぐる回って、めぐりあい？”进入条件之一）

驻在所→会话（外传“喧哗御免！暴れん坊皇子旅日记”进入条件之一）

グルメじいさんの家→会话

ブロンクス邸→选项・それは……

◆リシェルの保护者？→ポムニット好感度UP

◆リシェルの家来？→无变化

宿屋→食堂→会话

门前の广场→剧情战斗・VS机械人形率いる钢の军团

战斗・VS机械人形率いる钢の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
由リビエル击破ミリネージ	5
20回合以内过关	3

这关敌人非常密集，范围召唤术可大派用场，给每个召唤师都配备范围召唤术20回合内过关是不成问题的。另一个额外勇气战斗条件也不难，リビエル等级太低的话就先让其他主力角色将ミリネージ打到濒死，然后再让リビエル用召唤术击破。

自由行动

地下秘密基地→选项・えーと……，剧情战斗・VSゲック率いる钢の军团

◆よし、そうしよう（そうだね、そうしよう）→恶业值UP

◆そんなことできるか！（できるわけないでしょ！）→无变化

战斗・VSゲック率いる钢の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
先击破ローレット再击破グランバルド	5

这关有火墙阻挡通路，需要先破坏红色装置让火墙消失后才能通过。4个装置分别对应4堵火墙，每个装置都需要攻击两次才能破坏，当然敌人也不会坐以待毙，装置所在的位置正好处于敌人远程攻击的射击范围，前往破坏装置时会遭到敌人的狙击，推荐派物防高的单位前往，以减少伤害。另外在火墙另一侧也配置有敌人的远程单位，火墙未消失前要在射程外等待，等火墙消失后再一口气接近并击破。ローレット和グランバルド都是远程型单位，被我们近身后就基本就哑火了，但要注意击破顺序以完成额外勇气战斗条件。这关最棘手的敌人在于ゲック，他拥有大范围的召唤术并且还附带麻痹状态，我方的主力单位要装上防麻痹的装饰品，还有除了回复单位外最好再给一名装上恢复异常状态的召唤术，以防止回复单位被麻痹后回复工作跟不上。



第8话 流れ三味线、はぐれ弾き

Strum a Blade

选项・それは……

◆そうでもないって（そうでもないよ）→アルバ好感度UP

◆正直、きびしいな（正直、きびしいかな）→无变化

自由行动

町の外→シトリス高原→新增自由战斗

宿屋→选项・どうしようか？

◆のぞむところだ！→店铺评价提升三颗星，セイロン好感度UP

◆远虑しておく→店铺评价提升一颗星

驻在所→会话

グルメじいさんの家→料理课题

◆热带野生ステーキ→店铺评价提升三颗星

◆モリモリプレート→店铺评价提升一颗星

ミントの家→会话（外传“喧哗御免！暴れん坊皇子旅日记”进入条件之一）

门前の广场→会话（外传“ぐるぐる回って、めぐりあい？”进入条件之一）

私塾→会话

私塾→会话

中央通り→选项・感想は……

◆演奏はよかった→シンゲン好感度UP

◆歌がダメすぎ→无变化

中央通り→会话

ため池→选项・どうしよう……，剧情战斗・VSレンドラー率いる剑の军团

◆きっぱりと断る→恶业值UP

◆气持ちだけで充分→无变化

战斗・VSレンドラー率いる剑の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破レンドラー	5
击破无色の召唤师	5
30回合以内过关	3

这话的剧情战斗为两连战，中间没有自由行动的时间，所以在触发战斗前记得先整备好。第一战的胜利条件是击破レンドラー和无色の召唤师以外的敌人，而把レンドラー和无色の召唤师也一起击破的话则能完成前两个额外勇气战斗条件，不过两人可不是吃素的，特别是レンドラー，等级高达24级，物理攻击对他基本是挠痒，只能用召唤术打，推荐把主力召唤师的等级提升到17级左右，魔攻保证有150左右，这样3～4发强力的召唤术就可将其解决。没了レンドラー的庇护后，在他身边的无色の召唤师也不成问题了。

战斗・VS假面の暗杀者率いる无色の军势

额外勇气战斗条件	奖牌数
不让ポムニット受伤	5

两连战的第二场，由于没有像レンドラー这样的主将，所以这场战斗比起上一战来说要简单不少，只要注意额外勇气战斗条件的不让ポムニット受伤就好。ポムニット并非作战单位，只能移动和使用道具，并且移动力也只有2格，带着她是无法打冲锋的，可以先消灭右下角的三个敌人，然后让她撤下来，接下来其他角色就可安心反扑了。

第9话 再会、そして

Long Distance

自由行动

町の外→ルトマ湖→新增自由战斗

宿屋→调理场→会话

宿屋→里庭→会话

宿屋→庭→选项・その意见は……

◆とりいれるべきかも→店铺评价提升一颗星，アロエリ好感度UP

◆ちょっと难しいよな→店铺评价提升两颗星

水道桥公园→选项・どうしようかな……

◆药を买う（18000バーム）→アカネ加入条件之一

◆今はいらない→无变化

私塾→会话

ブロンクス邸→提交业绩报告

ため池→选项・どうしようかな……

◆声をかけてみる→会话（外传“喧哗御免！暴れん坊皇子旅日记”进入条件之一）

◆ほうっておく→不进入外传

自由行动

门前の广场→会话

町の外→カルセド峠→会话

町の外→カルセド峠→剧情战斗・VS假面の暗杀者率いる无色の军势

战斗・VS假面の暗杀者率いる无色の军势

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方不中异常状态	5

战斗本身没有难点，但有我方不中异常状态这个额外勇气战斗条件，拥有异常状态攻击的包括了4个用毒爪的暗杀者以及两个用麻痹枪的兽人，另外还有一个会睡眠召唤术的召唤师，对付他们时要用有装防对应异常状态饰品的角色或无视异常状态的机属性作战单位召唤兽来打头阵，将有异常状态攻击的敌人吸引过来后就集中火力击破，不要让他们有第二次攻击的机会。

第9话外传 喧哗御免！暴れん坊皇子旅日记

Bash the Wicked Bros

战斗・VSギムレ&バレン兄弟

额外勇气战斗条件	奖牌数
スバル和パナシェ的合计击破敌人数在10以上	5

满足第6话、第7话、第8话以及第9话的外传进入条件后就可触发这场战斗。スバル和パナシェ虽然有一定的战斗能力，不过还达不到一骑当千的地步，所以要达成额外勇气战斗条件还得先让我军的主力单位削减敌人的HP，然后再让两人来击破，注意这场战斗的敌人一共只有19个，击破的时候可要算好了，我军自己的单位只能击破9个，其余的都要留给两人。

第10话 想い、途切れることはなく

Passing Pain

自由行动

町の外→ズワーレ岩窟→新增自由战斗
ため池→会话
グルメじいさんの家→料理课题
◆完熟果実のプリン→店铺评价提升三颗星
◆安らぎのポタージュ→店铺评价提升两颗星
◆スノーフローズン→店铺评价提升一颗星
宿屋→食堂→选项・それは……
◆戦うしかないだろ……（戦うしかないよ……）→恶业值UP
◆ありっこねえって！（ありえないって！）→无变化
町の外→共同墓地→剧情战斗・VSクラウレ率いる兽の军团

战斗・VSクラウレ率いる兽の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
由主人公或アロエリ击破クラウレ	5
20回合以内过关	3

这关的高低差地形不少，如果要达成20回合内过关的额外勇气战斗条件的话，就要活用无属性召唤里的土台来做垫脚，以节省绕路的时间。敌方主将クラウレ拥有强力必杀技，我方的脆弱的单位很容易成为他的目标，推荐接近前先用召唤术将他麻痹，这样威胁会大幅减少，别忘了还要用主人公或アロエリ来击破他以达成额外勇气战斗条件。另外注意这场战斗胜利后的剧情对话中有死机BUG，最好把过关后的对话快进掉，还有过关前存一个中断存档以防万一。

第10话外传 この微笑みに感謝をこめて～

Thank You for Your smile

第10话过关时ポムニット的好感度在一定以上、恶业值在一定以下就能进入这个外传，对话中选项决定了她是否加入，如果选择不让ポムニット加入，她就会永远离队，不再作为支援角色。
选项・……
◆できっこねえ……（できっこないよ……）→ポムニット离队
◆納得いかねえ……（納得できないよ……）→ポムニット加入

第11话 うつろなるもの、来たりしもの

Steely Blue

自由行动

町の外→カルセド峠→新增自由战斗
宿屋→调理场→选项・どうしようかな……
◆一緒にパンを作る→店铺评价提升两颗星，アルバ好感度UP
◆むしろ胜負してみる→店铺评价提升三颗星
宿屋→食堂→会话
ミントの家→会话
中央通り→选项・どうしようかな……
◆药を买う（30000バーム）→アカネ加入条件之一
◆今はいらない→无变化
水道桥公园→会话（外传“ぐるぐる回って、めぐりあい？”进入条件之一）

自由行动

私塾→会话
ため池→会话
町の外→ドラバスの砦迹→选项・……，剧情战斗・VSゲック率いる钢の军团
◆そのとおりさ（そのとおりよ）→恶业值UP
◆そうじゃない（そうじゃないよ）→无变化

战斗・VSゲック率いる钢の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
由セクター击破ゲック	5

这场战斗为攻城战，敌人在有利的位置都配置了射击手，我方的推进会受到不小的阻挠。推荐兵分两路，一队从右侧走，经由木桶进入城内，另一队则先和セクター合流，然后召唤高度3的土台做垫脚从中间侵入，这样能较快地打入敌人的中心，让敌人的战术土崩瓦解。セクター的移动力只有2格，对战斗基本帮不上什么忙，专心让他完成额外勇气战斗条件就可以了，另外他的隐形技能可以多利用一下，这样就不用花心思来保护他了。ゲック和上次对他时一样，以附带麻痹的召唤术为主要攻击方式，先用召唤术让他陷入沉默状态基本就没威胁了，然后就让有ZOC的角色阻断他的退路，等ゲック上来击破。

选项・そんな……
◆そんなことない！！→无变化
◆それでいいのかよ！？（それでいいの！？）→セクター加入条件之一

第11话外传 ぐるぐる回って、めぐりあい？

Wicked Bros Returns?

自由行动

私塾→会话
门前の广场→会话
宿屋→店の出入口→外传战斗・VSギムレ&バレン兄弟

战斗・VSギムレ&バレン兄弟

额外勇气战斗条件	奖牌数
ユエル和クノン的合计击破敌人数在8以上	5

满足第7话、第8话以及第11话的外传进入条件后就可触发这场战斗。和上次的外传战斗一样，这次的额外勇气战斗条件也要求两名临时加入的角色的击破数在一定以上，不过这关敌人数量有所减少，所以也只要求合计击破8个。两名角色里ユエル的移动力有5格，并且攻击力也不差，比较适合用来捡漏，可以让她多击破一些，而クノン的移动力只有3格，可能会跟不上大部队的速度，可以多用召唤术进行支援。

第12话 キミの言叶が、悲しくて……

Smile Over

自由行动

町の外→水车小屋→新增自由战斗
ため池→会话
宿屋→食堂→选项・ここは……
◆专门家に任せよう→店铺评价提升三颗星
◆最后までつきあう→店铺评价提升一颗星，シンゲン好感度UP
グルメじいさんの家→料理课题
◆大冒险ナベ→店铺评价提升三颗星
◆ミニ海贼ナベ→店铺评价提升一颗星
中央通り→选项・ここは……
◆さっさと立ち去る→恶业值UP
◆事情を闻きにいく→无变化

外传“药売りの娘、所により盗っ人！？”

自由行动

宿屋→店の出入口→剧情战斗・VSクラウレ率いる兽の军团

战斗・VSクラウレ率いる兽の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
不击破兽皇	5
不被兽皇攻击	5
20回合以内过关	3

这关的难点在于第二个额外勇气战斗条件，兽皇的移动力为4格，想靠拉开距离来回避他是很难的，并且他不吃异常状态，只有先用兽属性凭依召唤术スライムポット将他的移动力变为1，这样才可能达成，所以这关兽属性的召唤师还有支援召唤效果是延长凭依时间的ポムニット都一定要出击，这样凭依一次就可让他8个回合内无法正常移动，我们就趁这会赶紧消灭其他的敌人。这个战术有两个需注意的地方，一是兽皇的必杀技范围是其正面的横向三格，能被他攻击到斜角的位置也不能待，二是兽皇身后的暗杀者有驱除凭依的技能，为了防止他帮兽皇驱除凭依，要把他麻痹并优先击破。至于クラウレ则还是先用麻痹再围攻的老方法对付。

第12话外传
药売りの娘、所により盗っ人!?
Sexy KUNOICHI Magic!?

战斗・アカネ忍团

额外勇气战斗条件	奖牌数
只击破真アカネ过关	5

アカネ用忍术制作了很多分身，而额外勇气战斗条件就是在不击破分身的情况下，只把真的アカネ击破过关。真アカネ和分身有着细微的区别，拉近视角观察的话可发现本体是没有尾巴的，另一个区别则是状态画面的头像栏比分身的要大一点。如果通过上面两点还分辨不出真假的话，就在光标无选定单位时按△键打开战单位列表后再用方向键切换到敌人一栏，从上往下数第7个21级的アカネ就是本体。注意由于击破真アカネ就会过关，其他的共通勇气战斗条件也得在真アカネ身上完成，比如不击破等级比自己低的敌人和用支援召唤击破敌人，所以要一次性达成这几个条件的话，就得让不高于21级的召唤师用支援召唤将她击破。注意アカネ的分身都有ZOC，如果召唤师被ZOC挡住而没办法到达射程距离的话，就先将挡路的分身麻痹，这样ZOC就失效了。

第13话
思い願うこと、貫くこと
Several Cross-Point

选项・なにについて考える?
◆御使いたちのこと（选两次）
◆敌たちのこと（选两次）
◆考えるのをやめる（前两项各选了两次后再选这项推进剧情）

自由行动

町の外→シリカの森→新增自由战斗
宿屋→食堂→选项・どうしよう……
◆全面的に赞成する→店铺评价提升一颗星，ルシアン好感度UP
◆慎重に考えよう→店铺评价提升两颗星
ミントの家→会话
ブロンクス邸→提交业绩报告
町の外→シトリス高原→会话
ブロンクス邸→会话
私塾→会话
门前の广场→会话
町の外→皇帝街道→会话
町の外→大石桥→会话
町の外→大石桥→选项・……，剧情战斗・VS剑の军团、钢の军团
◆事情を问いつめる→无变化
◆そんなの关系ない！→恶业值UP

战斗・VS剑の军团、钢の军团

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破レンドラー、ローレットとグランバルド	5
由セクター击破レンドラー	5

这场战斗一共分为三个阶段，前两个阶段都是杂兵战，并且没有勇气战斗条件的限制，可以用等级压制尽快过关。当前两个阶段每击破8个敌人就会自动进入下个阶段，这时可重新选择出击单位，同时之前出击过的单位会回复20%的HP和MP。第三个阶段要面对敌人的主力部队，其中包括了ゲック、レンドラー、ローレット和グランバルド四位主将，位于最后的ゲック是胜利条件的目标单位，击破他就可过关，而击破其他的三人则可完成第一个额外勇气战斗条件。第二个额外勇气战斗条件是让セクター来击破レンドラー，セクター和レンドラー一开始就离得非常近，所以最好把我方的强力召唤师尽量都配置在右边，第一回合就让召唤师协助セクター将这个条件完成，以免去后顾之忧。对付ローレット和グランバルド时要注意他们都有远程的必杀技，召唤师等脆弱的单位不要进入两人的攻击范围的重合处，以免遭到集中攻击，比较好的打法是在中间窄道的拐角处待机，引他们出来后再用强力召唤术一口气击破。最后的ゲック和上次对他时没变化，被沉默后基本就没威胁了。

选项・先生の言叶に……
◆素直に从って逃げる→无变化
◆そんなことできない！→セクター加入条件之一

第13话外传
我が身、朽ち果てる日まで
Ironlike Proffession

满足了之前セクター的加入条件的话就会进入这个外传，这里没有选项也不需要战斗，看完剧情后セクター就会加入。

第14话
来访者たち、彼方より
No Reply

自由行动

グルメじいさんの家→料理课题
◆思い出のシチュー→店铺评价提升三颗星
◆冬の淡雪グラタン→店铺评价提升一颗星
◆安らぎポタージュ→店铺评价提升一颗星
町の外→大石桥→会话
宿屋→自分の部屋→会话

自由行动

町の外→大石桥→新增自由战斗
宿屋→店の出入口→会话
宿屋→客室・苍天の间→会话
宿屋→庭→会话
宿屋→食堂→剧情战斗・VSギアン率いる假面の暗杀者

战斗・VSギアン率いる假面の暗杀者

额外勇气战斗条件	奖牌数
不让ギアン发动送还术	5
不击破ポムニット过关（ポムニット没加入的情况）	5

如果之前没有收ポムニット为同伴，那此战她就会作为敌人登场，同时额外勇气战斗条件也会改为不击破她过关，如果是遇到这种情况，就和12话的战术一样用凭依召唤术把她的移动力降为1，然后将她晾在一边消灭其他敌人就可以了。ギアン拥有送还术这个特殊能力，能使其自身3格范围内的我军C级或以下的召唤术失效以及4格范围内的作战单位召唤兽被召回，而一般战斗情况下的额外勇气战斗条件就是不让ギアン发动送还术，所以如果要在其身边使用召唤术的话，记得一定要使用B级或以上的召唤术，而作战单位召唤兽则不要移动到其4格以内的地方。这战ギアン本身的实力倒不是很强，两到三招必杀技就可将其击破。

第14话外传
旅は道连れ、料理は爱情
Wicked Bros Forever

自由行动

门前の广场→外传战斗・VSギムレ＆バレン兄弟

战斗・VSギムレ&バレン兄弟★★★

额外勇气战斗条件	奖牌数
ガゼル、フィズ、ラミ的合计击破敌人数在10以上	5

获得全部业绩报告的奖励以及料理课题获得过四次3颗星就能进入这个外传，这次的额外勇气战斗条件也是让临时加入的角色击破数在一定以上，三人里ガゼル的能力最强，基本可以独当一面，而フィズ和ラミ则要弱一些，特别是ラミ还是兽属性的召唤师，基本对这关的兽属性敌人起不到什么作用，所以战斗就让ガゼル和フィズ来就好了，ラミ就用回复召唤术在后方支援吧。

自由行动

宿屋→食堂→会话
町の外→选项・シルターン自治区の料理大会でオレは……
◆新レシピに赌ける！→拥有よくばりパイ包み和三彩コロッケ两种料理的话可店铺评价提升三颗星
◆あえて基本で战う！→没有上述两种料理或选择了这项的话店铺评价提升一颗星

第15话
朽ちてゆく、世界の中で
Black Sick with Snow

自由行动

町の外→ルトマ湖→新增自由战斗
宿屋→→会话
中央通り→会话
町の外→シトリス高原→会话

自由行动

宿屋→客室・紫云の间→会话
宿屋→客室・黄叶の间→会话

中央通り→会话
ため池→会话（ポムニット没加入的情况下）
宿屋→会话
宿屋→选项・オレ（わたし）の答えは……
◆龙の子を渡す→2周目ギアン・エニシア结局选项
◆龙の子は渡せない→剧情战斗・VSギアン率いる仮面の暗杀者
◆もう少し待ってくれ→回到自由行动

选项・オレ（わたし）の答えは……（上一项选了“龙の子を渡す”后）
◆龙の子を渡す→剧情战斗・VSギアン率いる仮面の暗杀者
◆やっぱり渡せない→剧情战斗・VSギアン率いる仮面の暗杀者

战斗・VSギアン率いる仮面の暗杀者

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破クラウレ	5
得了解魂病的我方单位出击并生还	5
25回合以内过关	3

这关リシエル、ルシアン、グラッド、ミント、アルバ得了解魂病，出击的话会有各种负面效果，包括开场时HP和MP只有原来的一半、每回合都会减20的体力、用回复类技能和召唤术回复反而会受伤、对敌伤害降低20%、受到伤害增加20%，并且这关其中一个额外勇气战斗条件就是让得了解魂病的单位全部出击并生还。因为生病的角色就占了五个位置，而这关的固定出击角色为主角、龙之子和セクター，所以一旦出了全部的生病角色就意味着没有位置出其他人了，主战力全得靠固定出击的三人，这对于要完成全部勇气战斗条件来说是非常大的挑战，当然如果不想费神的玩家可以直接放弃这个条件，选择没生病的角色出击就好，而如果想完成全部条件的玩家可参考以下的打法。

战前准备方面，由于生病的角色只能用道具回复，记得自由行动时要把能做的料理都带满，并习得“大食らい3”的队伍能力，增加每个角色能吃的料理个数上限。其次是把能出击的作战单位召唤兽都带上，因为作战单位召唤兽不受解魂病影响，要由它们来弥补生病角色的战力。这关只需击破ギアン就能过关，因此战斗开始后直接无视右侧的敌人，全军往左侧推进，由固定出击的三人和作战单位召唤兽打头，而生病的角色则在后方支援以及靠料理来维持不断减少的体力。从左边推进最大的好处就是会先遇到クラウレ，击破他也是这关的额外勇气战斗条件之一，注意将他引过来后就要马上集中火力击破，因为他后面紧跟着的就是ギアン，并且两人的远程攻击都很厉害，没及时击破クラウレ的话轮到两人行动时就很可能导致我方有人（特别是生病角色）阵亡。面对ギアン时依然要注意他的送还术，特别是召唤兽的送还术，一旦我方的召唤兽被送还就会导致战力减少，所以一定要留必杀技和强力召唤术来对付他。

第16话外传 そして、狭间に立つ者

The Xlayer

自由行动

町の外→ドラバス砦迹→新增自由战斗
宿屋→食堂→会话
驻在所→会话
グルメじいさんの家→会话
ミントの家→会话
ブロンクス邸→会话（ポムニット没有加入的情况下）
町の外→忘月の泉→会话
从所有角色中选择一位进行会话

自由行动

町の外→シトリス高原→选项・それは……，剧情战斗・VSギアン率いる无色の强化兵士
◆そうかもしれない→悪业值UP
◆间违ってると思う→无变化

战斗・VSギアン率いる无色の强化兵士

额外勇气战斗条件	奖牌数
用召唤术击破ギアン	5
由リシエル击破ポムニット（ポムニット没加入的情况）	5
不让ギアン发动送还术	5

如果之前没有收ポムニット为同伴，那这战她会再次作为敌人登场，并且第一条额外勇气战斗条件也会改为由リシエル击破ポムニット，如果是这种情况就要记得派リシエル出战。收了ポムニット的话第一个条件则是用召唤术击破ギアン，要注意这次ギアン的送还术有所强化，低于A级的召唤术都会被他无效化，还有作战单位召唤兽的送还范围增加到了6格，所以一定要让召唤师带A级或S级的召唤术出战。这里推荐的召唤术有机属性的ナックルボルト、兽属性的ペンタ君和鬼属性的鬼神将ゴウセツ，三个都是单人就能使用的A级召唤术，惟一的条件是前两个需要先在シャオメイ的商店里将其设为角色喜欢的召唤术，而S级因为都需要要多人合力，所以这里不作推荐。

第17话 うたかたの梦、ささやかな梦

Dissoluble Union

自由行动

町の外→共同墓地→新增自由战斗
シャオメイのお店→会话
宿屋→食堂→剧情战斗・VS姫君の忠臣

战斗・VS姫君の忠臣

额外勇气战斗条件	奖牌数
3位军团长全用必杀技击破	5
30回合以内过关	3

和三位军团长的决战，他们和以前相比没什么变化，レンドラ-和ゲック依旧用麻痹就能废了他们的武功，而不吃异常状态的兽皇则用降攻防或降移动力的凭依召唤术来对付，另外记得用必杀技来击破他们以完成额外勇气战斗条件。这关的敌人虽然不多，但经常会一起行动，特别是ゲック和兽皇挨得很近，在打兽皇的时候很容易就会引来ゲック，所以推荐在击破了レンドラ-后，从他身后路绕到敌人本阵的侧面，先打脆弱的ゲック，最后再和皮厚的兽皇慢慢耗。

自由行动

町の外→アルマンの农场→剧情战斗・VSクラウレ率いる亚人の暴徒たち

战斗・VSクラウレ率いる亚人の暴徒たち

额外勇气战斗条件	奖牌数
由主人公或アロエリ击破クラウレ	5

敌人配置并不算太强，主将クラウレ依然是麻痹后让主角或アロエリ来击破就可以了。这场战斗真正棘手的地方在于敌人的队伍支援能力，因为支援的角色是ギアン，战斗中当我方使用召唤术时就有一定几率被他的送还术打消，如果是正在和敌人大部队正面交锋的时候被打消了一发召唤术，那对整个战略的部署来说是非常大的影响。不过毕竟支援能力是一定几率发动，运气好的话有可能整场战斗都碰不到一次，所以不要因为顾忌送还术而不使用召唤术，如果不放心的话推荐在使用关键的召唤术前存个中断存档，以防万一。

第18话 はばたき、空へと突き拔けて

Final Suasion

这话没有战斗，和各个地点的角色对完话后前往宿屋的出入口就能进入下一话，要注意这是最后的自由行动，所以要练级以及整备的话就都得趁现在，从下一话开始就是决战。

自由行动

町の外→シトリス高原→新增自由战斗
宿屋→庭→会话
宿屋→苍天の间→会话
ため池→会话
ミントの家→会话
私塾→会话
ブロンクス邸→会话
町の外へ→シトリス高原→会话
宿屋→店の出入口→下一话



第19话 それぞれの道、だからこそ……

Final Suasion

战斗・VSギアン

额外勇气战斗条件	奖牌数
用5人以上的支援召唤击破ギアン	5
30回合以内过关	3

战场上有不少反魔水晶，对站在水晶周围四格的单位使用召唤术效果只有原来的一半，敌人中还有不少的待机类型是魔抗和幻实防御，也会使召唤术的效果打折扣，使用召唤术时要注意。作为胜利条件目标的ギアン位于高台上，并且身边还有不少护卫，一旦其中一个行动，包括ギアン在内的其他敌人也会跟着行动，我方从正面接近的话正好被打个正着，所以最好是召唤土台做垫脚从侧面接近，一来侧面的平地面积比较大，行军不容易被阻挡，而且这样他们开始行动时另一侧的敌人也会因为距离不够而无法作出攻击。ギアン会每回合回复HP和MP，而且还有强力的大范围召唤术，一旦将他吸引出来后就要一回合击破，不能留到下回合，攻击时还要注意他的送还术，完成第一条额外勇气战斗条件时记得支援召唤要用A级或S级的召唤术。

最终话 誰もが願った、その场所へ

Separation or Resumption

战斗・堕龙ギアン

这关开始前エニシア会作为支援专用角色加入，她的能力为我方回合开始时一定几率为全员回复20的MP。和堕龙ギアン的战斗分为两个阶段，第一个阶段要先破坏战场中间的核心，另外战场周围还有4条触手，每击破一条触手都会使BOSS的物防和魔防下降，所以推进过程中务必全部击破。这个阶段BOSS能对我们造成实际伤害的只有一招，为每回合随机攻击全场的四个地点，基本没什么威胁。另外BOSS的送还术也健在，不过只限定作战单位召唤兽、土台等召唤物以及凭依召唤术，同样也是每回合随机使用。当把破坏核心后就会进入第二个阶段，并且如果支援角色选了エニシア的话这时我方全员还能回复一半的MP。

第二阶段BOSS的弱点为他的心脏，同时他还追加了两条触手和两招新的攻击招式。新加的两招都有准备动作，一招是对22h～30h以及周边所在单位的单体物理攻击，使用前BOSS的角会发光；另一招是心脏前平台全范围的大威力魔法攻击，使用前BOSS的角会缠绕着气场一样的物体。

看到以上的征兆时要往攻击范围外的地方移动来回避，但要注意如果把追加的两条触手都击破就不会有准备动作，所以最好留下一条。对于围攻心脏的单位来说，因为心脏的位置比较深入，有时就算看到BOSS准备出大招也来不及走出攻击范围，不过由于这招是魔法攻击，如果眼看已经回避不了的话可以尝试召唤反魔水晶或有抗魔的领域的作战单位召唤兽，然后移动到它们身边来降低受到的伤害，另外也可以为魔防低的单位加凭依召唤术天使ロティエル或ビットガンマ-的魔法防护罩（需设为喜爱召唤兽），可以抵挡一次魔法攻击，当然前提是召唤物和凭依召唤术没有被BOSS的送还术送走。一旦开始攻击BOSS的心脏，战场会出现两个出杂兵的平台，当场上的杂兵数量低于四个时就会每回合追加一到两个，并且BOSS还会通过捕食追加的杂兵来回复HP，回复量是杂兵当前的HP，因此新出现的杂兵只要打到濒死晾在一边就好，能有效抑制杂兵的追加以及BOSS的HP回复。BOSS的HP降到三分之一左右后出招也不会有准备动作，最好是先把BOSS打到接近三分之一的HP，然后再在下回合全力进攻一口气击破。

隐藏角色加入条件

ポムニット

1.第10话过关时ポムニット在一定以上，恶业值在一定以下就会进入外传。为了提升好感度，之前有关ポムニット的对话选项一定要选正确的，并至少和她进行过一次夜会话。
2.第10话外传中的选项选“納得いかねえ……（納得できないよ……）”，通过后ポムニット加入。

アカネ

1.第4话自由行动时前往水道桥公园和アカネ会话，对话选项选“薬を買う（600バーム）”。（需花费括号中要求的钱）
2.第6话自由行动时前往门前の广场和アカネ会话，对话选项选“薬を買う（4800バーム）”。（需花费括号中要求的钱）
3.第9话自由行动时前往水道桥公园和アカネ会话，对话选项选“薬を買う（18000バーム）”。（需花费括号中要求的钱）
4.第11话自由行动时前往中央通り和アカネ会话，对话选项选“薬を買う（30000バーム）”。（需花费括号中要求的钱）
5.满足以上条件并且恶业值在一定以下，第12话前往中央通り就会进入外传战斗，战斗胜利后アカネ加入。

セクター

1.第6话自由行动时前往和セクター会话，对话选项选“正直に話す”。
2.第11话剧情战斗后的选项选“それでいいのかよ！？（それでいいの！？）”。
3.第13话剧情战斗后的选项选“そんなことできない！”。
4.满足以上条件并且恶业值在一定以下就会进入外传，通过后セクター加入

クラウレ

1.第10话的剧情战斗用主人公或アロエリ击倒クラウレ。
2.第13话自由行动时前往シトリス高原和クラウレ会话。
3.第17话的第二场剧情战斗用主人公或アロエリ击倒クラウレ。
4.满足以上条件并且恶业值在一定以下クラウレ就不会死亡，以后可用傀儡系统将クラウレ招入队伍。



ギアン结局／エニシア结局

本作和3代一样也有和反派的结局（需2周目），其中男主角对应エニシア结局，女主角对应ギアン结局，具体进入方法如下：
1.第6话的夜会话选エニシア。
2.第8话的夜会话选エニシア。
3.第10话不让ポムニット加入。
4.第12话剧情战斗后的选项选“絶対にイヤだ！（絶対にイヤ！）”。
5.第15话剧情战斗前的选项选“龙の子を渡す”（接下来的选项任意）。
6.第18话的夜会话选エニシア。

可以玩1000次的RPG 南国小岛的迷宫冒险





《西林4》原本是2010年2月份在NDS平台登场的作品，凭借系列一贯的高品质以及众多新系统获得大量玩家的好评，现在游戏移植到PSP平台，不仅完全保留了NDS版的全部内容，还加入了3个新迷宫，令游戏的内容进一步丰富，耐玩度进一步提升，之前因为平台问题还没有玩过这部作品的PSP玩家这次可不要错过了。

文 LIKY

RPG 角色扮演	不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐 / 不思议のダンジョン风来のシレン4 plus 神の眼と悪魔のヘソ		
Spike/Chunsoft	2012年10月18日	日版	1人
4620日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

PSP版的变更点

PSP加入了3个新迷宫，分别是“不思议の商店街”、“草と巻物の洞窟”、“修罗の道”，都是在主线流程爆机后出现，另外，游戏还加入了与推特（Twitter）的联动要素，游戏中按下Start键可以随时将当时的画面发送到推特上与其他好友分享，并且可以利用推特来相互救助，不过对于国内玩家来说基本没用，因为国内网络环境一般是无法访问推特的。

在救助系统方面，PSP取消了NDS版的Wi-Fi救助方式，也就是没有提供官方服务器供大家上传和救助，以前只要让NDS联网便可完成一系列救助流程，现在又回归到老路，必须通过密码（通过推特方式也是利用密码），明显没有NDS版方便了，算是一个退步。

PSP版于2012年10月18日发售，11月8日官方又发布了一个升级补丁程序，修正了一个关于壶的小BUG，之前壶如果装满了的话，即使同种类的石头、弓箭、札类道具也无法放入了，更新后这类道具可以继续放入并自动合并数量。

▼PSP版加入了与推特的连携。



迷宫内基本操作

方向键/滑杆	移动
○	攻击・对话・确认
△	打开主菜单
轻按×	打开持物菜单
按住×+方向键	加速移动
L	射箭、投石（需事先装备）
□+方向键	转换面对方向
R+方向键	斜向移动
Select	显示地图
Start	连接Twitter（需要事先登录账号）
按住○+×	原地踏步（快速回复HP，消耗满腹度）
×+□	查看信息履历
×+△或×+L	查看房间内情况
打开主菜单后△	打开特技列表

主菜单解说

持ち物	查看身上携带的道具	
足元	查看脚下状况，一般用来主动触发陷阱	
技	查看西林的特技	
その他	现在の状态	查看现在的状态
	メッセ－ジ履历	查看信息履历
	マップのみ表示	显示地图
	今回の冒险をあきらめる	放弃本次冒险（金钱道具全部丢失）
	ゲ－ム设定	对画面边框、音效等进行设定
	图鉴	查看图鉴，包括道具图鉴和怪物图鉴
	ヒント	查看游戏技巧以及基本说明
	ツイ－ト	连接Twitter
中断	中断游戏	
见渡す	查看当前房间状况	

必须了解的迷宫知识

迷宫游戏有一些共通的规则，在进行游戏前请一定要记牢。

1.每次进入的迷宫都会千变万化是“《迷宫》系列”的最大魅力，迷宫内采用回合制，我不动敌不动，因此有充足时间思考及制定战略。当房间内有多个怪物时，一定退回窄道内战斗，避免被群殴。

2.如果在迷宫中被打倒了就视为冒险失败，身上所有的道具和金钱丢失，等级变为1，并回到最初的村子，这是系列的老传统，必须谨记。游戏惟一的记录方式就是“中断”，中断记录只能读取一次。所有非正常的退出游戏（包括PSP没电，自己关机）都视为冒险失败。

3.满腹度是一项重要的数值，降为0时，每一回合HP都会减少，满腹度可通过吃香蕉或饭团回复，吃药草也能回复5点。

4.按住×键加速走到金钱上不会拾起，选择道具交换，就可把金钱放到道具栏里，或者直接放进壶内亦可。必要时可对敌投掷，伤害值为金钱数的十分之一（受祝福的金钱伤害值与数额等值）。注意，如果一般行走时拾起的金钱自动放到道具栏，绝对是怪物所变。

5.迷宫内同一层待的时间长了会起风，一般是2000回合，然后每隔100回合起一次，一共三次，第三次之后100回合还不下楼梯就会被风吹回村庄。

6.弓箭、杖的发射距离以及投掷道具的距离固定为10格。

7.墙壁中的敌人无法攻击到，但是水面上的敌人可以攻击到，不过行走在水面上的敌人每回合会回复HP，应尽量避免与其水边交锋。

8.在有水的拐角可以直接斜向移动过去，并可攻击斜向敌人，但如果是拐角的通道则无法斜向移动，也无法攻击斜向敌人（除非装备妖刀才可攻击到）。

9.敌人升级后经验值暴增，利用幸运杖、替身杖等有意让敌人升级并干掉它们（比如投掷金钱），可以在早期获得更多经验值。

10.陷入混乱状态时普通攻击变得不确定方向，但是射箭、投掷道具、使用杖的方向依然准确。



村庄的设施

游戏中的村庄共有5个，各个村庄都有一些不同的设施，设施共有以下几种。

【商店】：每个村庄都有，可以买卖道具。

【银行】：可以把身上的钱存在这里，随着存款数的增加还会获得道具奖励，具体如下表。

首次	复活の草
5,000	やりなおし草
10,000	白纸の卷物
50,000	道具感知の腕轮
100,000	风魔铁の盾
500,000	鉴定师の腕轮
1,000,000	咒いよけの腕轮
99,999,999G	カブラギ

【藏】：可以将道具存在这里，最多80个。初期只有第一个村子有该设施，后期完成NPC风之宿爷爷剧情后，风之宿的藏也会开张，两地的藏存取相通。

【仓库】：同样是存放道具的场所，与藏不同的是各村独立，无法相通，另外在仓库内行动与迷宫里相同，可以在此合成道具。

【神殿·解咒屋】：可以花钱解除身上所有道具的封印或诅咒状态（壶中道具除外）。

【技图书馆】：最初的村子的独有设施，在这里可以设置西林特技的登录，此外这里还有3个训练迷宫。

【酒场】：最初村子的独有设施，收集情报的地方，一些同伴常在这里休息。

【宿屋】：花钱住宿，可以一次回复所有状态。

【锻冶屋】：可以花钱强化武器或盾，费用1000，也可以去除武器或盾的印，费用2000。

【见张屋】：ゴンチキ村的独有设施，这里可以给武器或盾贴上标签，每次费用3000，当然也可以将标签去除。

【救助队支部】：接受了其他玩家的救助请求后，就到这里来展开救助，最初的村子的独有设施。

【碎壶屋】：最初的村子的独有设施，花10元钱就可以帮你打碎壶，壶中的道具自动落到楼下的仓库（不要让仓库放满了，否则道具消失）。

【猴子缆车】：前4个村子都有的设施，可以瞬间把你送到之后的村子中，但同伴无法同行。另外第一个村子的缆车可以选择直接前往迷宫，前提是该迷宫你去过一次，不过要注意的是，从这里前往迷宫同伴依旧无法同行。



◀猴子缆车可以直接前往后面的村子，非常方便。

昼夜交替系统

昼夜交替是本作的一个特别设定，某些迷宫随着时间推移会有昼夜交替的变化，甚至某些迷宫一直都是夜晚。当夜晚来临时四周会一片漆黑，必须点上松明才能看清周围状况。松明有普通、优良、神奇3种，照亮的范围会有所区别。夜晚的敌人强度大幅提升，普通攻击基本都只能给其1点伤害（包括投掷金钱），此时必须只用特技才能对其造成有效伤害。当后期通过“长夜洞窟”获得布鲁托腕轮后，就可以对夜晚敌人造成正常伤害了。

怪物的奥拉状态

迷宫中经常会遇到被奥拉气体包围的怪物，它们属于能力强化型怪物，其中，红色带有剑形图标的奥拉怪物攻击力提升为1.5倍，蓝色带有盾形图标奥拉怪物防御力提升1.5倍，黄色的奥拉怪物速度提高一倍，且无法用钝足效果打消，遇到这种怪物需要特别小心。

门扉和地形变化

迷宫中除了有各种陷阱，还有门扉和地形变化。门扉主要有3种，分别是针刺门扉、铁板门扉和蓝色门扉。针刺门扉可以让弓箭穿过，铁板门扉则不行，这两个在靠近时按攻击键可以开启和关闭，而蓝色门扉是自动开启关闭的，如果与敌人同时处于房间，蓝色门扉自动关闭，然后必须消灭光房间内的所有敌人后才会打开。地形变化主要包括水路变化、地板陷落、地板移动、喷发岩浆等等，此外还会有一些隐藏的房间和隐藏通道，通过打击墙壁可以打开。发现隐藏通道的方法为，沿着墙边快速移动，如果西林突然停下来就表示旁边的墙壁有问题，攻击一下便有可能打开隐藏道路。

▼蓝色门扉会自动关闭，不干掉敌人便不会打开。



如果呆的时间过久……

如果在同一层呆的时间过长，除了会刮风外，还有可能出现其他状况，一种是全屏大海浪，会将西林卷到其他地方，身上道具会大受影响，包括武具强度-1（有防锈印可避免）、卷物打湿、香蕉腐坏，道具放入壶中则可不受影响；另外一种状况是出现强力的敌人ひとくいデビル，需要小心。



■呆的时间过久就会引来强敌

迷宫中的商店

迷宫中的商店分为3种，分别是普通店、高级店和二择店。普通店与系列一贯的店相同，把东西捡起来然后与老板对话付钱便可，要卖东西的话把道具放地板上与之对话就可卖出，拿了东西走到出口时店主会立刻飞过来找你要钱（卖东西可不会这么主动），此时如果不付钱就出店就会被当作盗贼，当层所有敌人都会变身为店主来追杀你；高级店的商品都隐藏在墙壁中，给店主"介绍状"才能进入，如果挖墙直接进入会被当作盗贼，高级店商品只有3个，品质一般都很好；二择店则是先付给店主1000元钱，然后选择左边还是右边，只有一边是有道具的，另一边是掉落陷阱，掉落后会受到七八点伤害，并直接到下一层。

偷盗商店

偷盗是"《西林》系列"永恒的话题，遇到商店直接打劫一番，甚至把身上道具先卖给店主，然后全部打劫出来，又得物有得钱，这是许多高手最爱干的事情，当然，偷盗打劫是最需要技巧的。首先要了解店主的实力，可以看下表资料，店主，倍速行动一回攻击，游戏中实力最强角色。如果没有强化到99的武器装备，与店主硬碰硬是绝对没有好下场的，况且成为小偷后店主不是一个，而是一群。



▲被这么多店主围住，这就是当小偷的下场。

LV	名称	HP	攻	守	速度	备注
1	店主(红)	200	150	30	普通	普通店主
2	店主(蓝)	200	150	30	普通	行商人
3	店主(绿)	200	160	40	普通	二择店主
4	店主(黄)	250	180	60	倍速	高级店主

成为小偷后，该层内脱出的卷物失效，やりなおし草也只有复活效果而没有脱出效果，也就是无法带着"赃物"返回村子，另外被干掉后也无法被救助，使用昼夜逆转卷物后，店主位置也不会改变，不过即使在夜晚使用特技对店主的伤害也微乎其微。明白了以上苛刻条件，偷盗商店之前就要三思而后行，没有充分的准备前千万别胡乱偷盗。下面介绍几种偷盗方法。

1.利用盗贼之壶（トドの壺）是最简单安全的方法，站在店外对着里面的道具使用便可将道具吸进壶内，之后打碎壶便可获得道具，不过盗贼之壶无法偷壶类道具需要注意。

2.利用漏底之壶（底抜けの壺）也很安全，在店内打碎壶的话会出现落穴陷阱，偷了东西后直接踩陷阱便可脱离。

3.如果有トンネルの杖、かなしばりの杖、一时しのぎの杖、场所替えの杖等道具，也有很大成功几率，先用トンネルの杖打出一条通往楼梯的最短线路，然后偷了东西后向楼梯冲刺，期间灵活利用其他杖或者相关道具来解围，此法风险最大，但是如果成功了成就感也是最高的。

4.利用机关系敌人（カラクロイド），将其引诱到店中，如果他造出了落穴陷阱就一切完美了，不过此法运气成分较大，而且某些楼层是固定不会出现落穴机关的。

5.利用三人组敌人（フワッティー），该敌人的特技是三人将西林包围然后强制将西林甩到下一层，可将它们引进商店后，先用定身杖定住，偷够道具后解除它们的定身，让它们送你上路。

关于商店还有几点要注意，在商店内，武器和盾如果不付款的话，放入合成之壶是不会被合成的。另外如果在商店内不小心打了店主，比如用弓箭射了他一下，他可是会过来对你不依不饶地追打的，此时赶紧下楼梯吧，东西肯定是买不成了，不过只要没有拿东西，此时出店是不会被当成小偷的，也就是不会有其他店主来追赶。

标签系统

这次游戏加入了一个非常贴心的标签（タグ）系统。给武器或者盾加上标签后，以后即使在迷宫中被打倒了，这些装备还可以被找回来，这样就不怕自己辛辛苦苦锻造出的超强装备因为一不小心倒在迷宫而浮云了。在村子的标签屋花费3000元或者使用标签的卷物就可以给一个武具作上标签，最多标签8个，有了标签的武具名字显示为蓝色，要注意"ミドロ系"敌人有可能会剥除武具标签，要特别小心。另外要注意的是能否找回来也是要分情况的。

【可被找回的情况】： 迷宫中被打倒；装备远投腕轮后将武具投掷出去导致消失；将装备投掷出去伤敌。

【不可被找回的情况】： 武具被香蕉怪变为香蕉；用变化之壶变为其他道具；救助别人时死亡；非中断情况的关机。

找回地点是在第一个村子的海边和第二个村子的屋顶，有时候会随机发现丢失的装备，调查一下便好了。

▼作了标签的武器有可能在海边找回。



武器和盾的成长

游戏中，武器和盾有了成长的设定，打死敌人可以获得熟练度（名称前面的绿色槽就是熟练度槽），累积一定的熟练度后武器和盾就会成长，每个武器和盾都有8个等级，随着等级的提升，不仅名称发生变化，强度、强化值上限、印的数量都会提升，有的还会追加新的特殊能力（印）。

游戏中武器印总共有35个，盾印总共27个，很多武器和盾升到最高级时强化上限和印的数目都会达到最大值，此时印会标记为"全部"，而不再写数字。

升级所需要的熟练度会随着装备等级的提升而越来越多，比如椰树棒（ヤシの棒），首次升级需要的熟练度为50，最后阶段需要12800，不过这些数值在游戏中属于隐藏数据并未给出。每个怪物的熟练度都不尽相同，一般来说打死越高级的怪物获得熟练度越多，比如玛姆鲁的熟练度只有1，洞窟玛姆鲁为70，最高级的金钱玛姆鲁熟练度高达500，即使是很难升级的武器打死几只也能很快升级了，具体数值大家可参看最后的怪物资料部分。需要注意，必须使用直接攻击打死敌人才能获得熟练度，使用道具、特技等打死敌人不行，甚至像炎之剑用火球打死敌人都不行。此外影响熟练度获得的还有两个因素，1.怪物处于奥拉状态时，熟练度会变为1.25倍；2.使用"成长之种"时，获得的熟练度将会变为4倍。这两者可以叠加，即在成长状态下打死奥拉状态的怪物能获得5倍的熟练度。

合成系统与“印”

合成是系列一贯的经典系统，通过合成能够将武器或盾的强化值与“印”（特殊能力）附加到另外的武器或盾上，从而打造出更强大的装备。

合成分为普通合成和异种合成，普通合成指同种类道具的合成，包括武器、盾和杖，可通过合成之壶进行，先放入的道具为主材料，后放入的同类道具作为副材料，合成出的道具以主材料为基础，然后附加副材料的印和强化值；而异种合成是不同道具之间的合成，比如将“药草”与剑或盾合成，可使剑或盾获得“HP+5”的印，效果为最大HP增加5。异种合成只能通过合成怪（マゼルン）来进行，将要合成的物品向合成怪投掷，它会吞进肚子，然后将合成怪干掉便可得到合成后的物品，合成后物品的封印、诅咒、封印等状态效果以最后投入的道具状态为准。初级的合成怪可合成两个物品（不要多投），每升一级增加一个，最高级可合成5个。需要注意，吞进道具后的合成怪攻击力会提升，保证自己HP充足。另外，不要在合成怪陷入混乱、睡眠、定身、封印、踩香蕉皮这几种异常状态时扔道具，那样是无效的，除此以外的其他状态都可以。



▲利用合成怪（マゼルン）来进行异种合成是本作最重要的技巧。

武器印能力一览

印名称	所在武器	异种合成	印能力说明
壁掘り	ボロいつるはし系	–	可以挖掘墙壁，用多了会损坏
壁掘り2マス	ボロいマトック系	–	一次可挖掘两格墙壁，用多了会损坏
壁掘り无限	サトリピック系	–	可挖掘墙壁而不会损坏
攻击100%	必中小刀系	–	直接攻击100%命中
正面３方向	かまいたち系	–	直接攻击变为前方3向（前方、左右斜前方）
会心の一击	战神の斧系	–	一定几率打出会心一击
威力弱体	使い舍ての刀系	–	直接攻击命中敌人后武器威力会降低
ため攻击	光の刃系	–	两次打空的话下一击变为会心一击
ワナ坏し	ボロい木づち系	–	可破坏陷阱或者地上的道具，用多了会损坏
ワナ坏し无限	坏れないハンマ－系	–	可破坏陷阱或者地上的道具，永远不会损坏
サビよけ	くすんだ金の剑系	–	不会被腐蚀，强化值不会下降
炎飞ばし	火の刃系	–	HP全满时可以发射火球
混乱	混乱の手斧系	混乱草	一定几率让敌人混乱
かなしばり	しびれ刀系	かなしばりの杖	一定几率让敌人定身
封印	封印棒系	封印の杖	一定几率让敌人封印
睡眠	おねむガラガラ系	睡眠草	一定几率让敌人睡眠
目つぶし	真っ暗棒系	目つぶし草	一定几率让敌人失明
爆发特效	三日月刀系	爆弹石	对爆发系敌人能造成更大伤害
水栖特效	水斩りの剑系	水がれの卷物	对水栖系敌人能造成更大伤害
浮游特效	空の刃系	高飞び草	对浮游系敌人能造成更大伤害
一ツ目特效	一ツ目杀し系	めぐすり草	对一目系敌人能造成更大伤害
ドレイン特效	ドレイン斩り系	毒消し草	对吸魂系敌人能造成更大伤害
ドラゴン特效	トカゲ斩りの刃系	ドラゴン草	对龙系敌人能造成更大伤害
攻击ダウン	カミナの剑系	–	一定几率让敌人攻击力下降
ギタン得	バ－ゲンの刀系	–	打死敌人后掉落金钱的几率提升，此外购买东西时能打八折
HP+5	–	药草	最大HP增加5点
HP+10	–	弟切草	最大HP增加10点
HP+15	–	いやし草	最大HP增加15点
HP+20	–	命の草	最大HP增加20点
LVダウン	–	不幸の种	一定几率让敌人等级下降
HP1	–	超不幸の种	一定几率让敌人HP变为1
基本值+3	–	しあわせ草	武器基本强度增加3点
基本值+8	–	天使の种	武器基本强度增加8点
连续攻击		すばやさ草・加速の札・加速の杖任意两种	攻击时有一定几率再追加一次攻击
无气力	–	迷子の卷物	一定几率让敌人无气力

备注 “连续攻击”的印需要すばやさ草、加速の札、加速の杖中的任意两种来异种合成，所以至少要2级的合成怪才能进行合成。

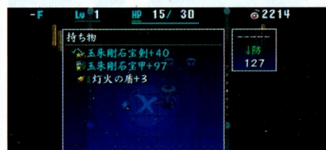
盾印能力一览

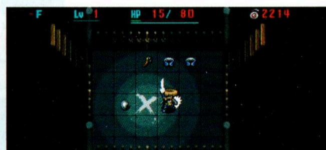
印名称	所在武器	异种合成	印能力说明
ハラモチ	ハラモチの盾系	–	满腹度的消耗速度减半
ハラヘリ	重い盾系	–	满腹度的消耗速度加倍
炎半减	トカゲの盾系	ドラゴン草	火焰伤害半减
カウンタ－	反击の盾系	–	将受到的伤害一部分反击给敌人
避けアップ	见切りの盾系	めぐすり草×2	提升回避率
受け弱体	使い舍ての板系	–	受到攻击时盾强度会下降
爆发半减	爆发隐の盾系	爆弹石	爆发伤害半减
サビよけ	くすんだ金の盾系	–	不会被腐蚀，强化值不会下降
动かず	动かずの盾系	–	吹飞、瞬移等效果无效
催眠无效	ややゲイズの盾系	–	ゲイズ系敌人的催眠术无效
魔法ダメ－ジ	变换の盾系	–	将敌人魔法弹效果转化为10点HP伤害
腹减らない	サトリの盾系	–	满腹度不减，但最大满腹度固定为1
ダメ－ジ经验	福果の盾系	–	受到攻击时增加经验值
满腹度回复	どんぶりの盾系	–	受到攻击时一定几率增加满腹度
受け流し	受け流しの盾系	–	受到攻击时有一定几率将伤害转移给身边的其他敌人
盗み守り	锭前の盾系	–	不会被ぬすっトド系盗走物品
所持金守り	金库の盾系	–	不会被ガマラ系盗走金钱
ついばみ守り	ややギャドンな盾	–	不会ギャドン系敌人啄走物品
状态反击	ジャガ－の盾系	–	受到攻击时有一定几率使敌人混乱、吹飞或发动雷击（20点伤害）
HP+5	–	药草	最大HP增加5点
HP+10	–	弟切草	最大HP增加10点
HP+15	–	いやし草	最大HP增加15点
HP+20	–	命の草	最大HP增加20点
LVダウン	–	不幸の种	受到攻击时一定几率让敌人等级下降
HP1	–	超不幸の种	受到攻击时一定几率让敌人HP变为1
基本值+3	–	しあわせ草	盾基本强度增加3点
基本值+8	–	天使の种	盾基本强度增加8点

共鸣系统

所谓共鸣，就是同时装备特定的武器、盾牌或者腕轮时能获得额外的特殊效果，具体的组合方式如下表。

共鸣组合	效果
ヤシの棒系+ヤシの盾系	可以同时装备两个腕轮
铜の刃系+铜の盾系	可以同时装备两个腕轮
カタナ系+铁の盾系	可以同时装备两个腕轮
兽の牙系+兽の盾系	可以同时装备两个腕轮
どうたぬき系+ばん族の盾系	可以同时装备两个腕轮
陨石の刃系+陨石の盾系	可以同时装备两个腕轮
朱刚石の刃系+朱刚石の盾系	可以同时装备两个腕轮
カブラの刀系+风魔铁の盾系	直接攻击的伤害值+5
风魔铁の剑系+螺旋风魔の盾系	直接攻击的伤害值+10
カブラギ系+螺旋风魔の盾系	直接攻击的伤害值+10
サトリピック系+サトリの盾系	最大HP上升30
必中小刀系+弹きよけの腕轮	投掷道具、射箭等必中
使い舍て刀系+使い舍ての板系	装备的武器和盾不会生锈
くすんだ金の剑系+くすんだ金の盾系	力量最大值+3
火の刃系+变换の盾系	火球的伤害值上升
混乱の手斧系+混乱よけの腕轮	增加混乱效果的出现几率
おねむガラガラ系+睡眠よけの腕轮	增加睡眠效果的出现几率
三日月刀系+爆发隐の盾系	武器和盾的强度+3
一ツ目杀し系+见切りの盾系	武器和盾的强度+3
トカゲ斩りの刃系+トカゲの盾系	武器和盾的强度+3
カミナの剑系+ジャガ－の盾系	可以同时装备两个腕轮
カミナの剑系+ジャガ－の盾系+ブルドッ君の腕轮	直接攻击的伤害值+20
カミナの剑系+ジャガ－の盾系+ブルドッ君の腕轮+へもじの矢	满腹度不减
反击の盾系+ちからの腕轮	反击的伤害值2倍
福果の盾系+しあわせの腕轮	幸运腕轮增加的经验值增加
松明+灯火の盾系	火把能照亮整个房间





印效果的发动几率

武器印的一些特殊效果，除了那些对于某系敌人“XX特效”的印是100%发动伤害加成外，造成异常状态的印（如失明、混乱、定身）并非每次攻击都发动，其发动几率初始值都为12%，如果是初始就具备该印的武器，随着武器等级的提升发动几率也会慢慢增加，基本每升一级命中率提高2%左右（个别有不同），而如果将该印合成到别的武器上，那么发动几率就固定为最低的12%。举个列子，拥有睡眠效果的武器おねむガラガラ，LV1时睡眠印发动几率为12%，升到最高级LV8时睡眠发动几率会变为26%，而此时将它合成到其他武器上，那么那把武器的睡眠发动几率会变为12%，而不是26%，而且即便将这把新武器升级到LV8，也不会增加发动几率。其他的印也同样是如此，无论之前武器等级多少，合成到其他武器上后，固定为LV1的印效果。

武器的命中率

迷宫中每一步都险恶重重，对敌时如果攻击打空一下都有可能造成灾难性后果，所以对于攻击的命中率大家要有所了解。西林徒手的普通攻击命中率大致为92%，装备武器后，命中率初始值也是92%，但随着武器等级的提升命中率会慢慢增加，LV1～3为92%，LV4～5为93%，LV6～7为94%，LV8为95%，而怪物的普通攻击命中率为88%。远程命中率方面，西林投掷道具、札、石头以及发射弓箭的命中率都为84%，敌人也是同样，要注意的是必杀矢（とどめの矢）的命中率为12%，命中即能一击必杀，而如果处于封印状态的话，命中率回归为84%，同时也没有即死的能力了。另外，陷阱的矢（包括毒箭、影缝箭）的命中率也是84%。

西林的特技

特技也是从本作开始新加入的，专门用来对付夜晚的敌人。西林初次进入第二个村子ゴンチキ村时便可获得特技的首饰，之后便能在夜晚使用特技，初期只有一个特技，满足条件后会慢慢领悟其他的，总共有29个，领悟的方法主要有3种，一种是随着西林等级提升领悟，一种是迷宫中随机遇到技能师时学会，还有一种是从一个特技派生（多次使用一种特技就有可能领悟新的特技）。领悟新特技时可以选择替换之前的，特技可同时登录8个，也就是每一层有8次使用特技的机会，使用完后前往下一层会自动回复满（使用技回复的卷物也能回复）。已经学会的全部特技在第一个村子的特技图书馆里可以重新登录和整理。

西林特技一览

名称	威力	获得方法	效果
ぐわ！カタマッタ弾	A	最初自动学会	向正前方发射直线气弹攻击，附加定身效果
サイゴノアガ－キ	–	完成训练关卡“夜の冒のほこら”	全灭当层迷宫内全部敌人，但有可能失败，后果是自己倒下，不到万不得已不要用
まわりやっつけ破	B	从初级技能师那里学会	攻击自身周围8格的敌人
まわりから吸收波	C	从中级技能师那里学会	攻击自身周围8格的敌人，追加HP吸收效果
まわり空振り波	B	从上级技能师那里学会	攻击自身周围8格的敌人，追加空振效果
旋风やぶれかぶれ	–	从“まわりやっつけ破”或“まわりから吸收波”派生	自身周围的敌人HP变为1，自己HP减半
おいでよ混乱破	–	从初级技能师那里学会	将该层内的敌人全部吸引到身边并附加混乱状态
3匹うぎゃあ破	–	等级达到99级	正面3方向的敌人即死
ダダ－ン弾	S	从“ぐわ！カタマッタ弾”派生	向正前方发射直线气弹攻击
高飞び前后弹	A	等级达到16级	向前后两方向发射气弹，追加瞬移效果
贯通アロアロ－	A	从初级技能师那里学会	向正前方发射直线贯通攻击
十文字やる気なし弹	B	等级达到28级	向前后左右发射4方向气弹，追加无气力效果
十文字ダダ－ン弹	A	从“十文字やる気なし弹”派生	向前后左右发射4方向气弹
感电波	B	等级达到10级	对正面的敌人造成伤害，如果该敌人周围还有其他敌人也会受到连带伤害
ビリヤ－ドッシン	A	从中级技能师那里学会	对面前的敌人进行吹飞攻击，被吹飞的敌人如果撞到后面的敌人则吹飞效果一直传导下去
八方向ダダ－ン弹	B	从中级技能师那里学会	以自身为中心向周围8个方向发射气弹，打中的敌人越多威力越高
ル－ムサイクロン	B	等级达到22级	对房间内的全部敌人进行攻击
ル－ム冲击闪光	B	从上级技能师那里学会	对房间内的全部敌人进行攻击
大贯通ドド－ン炮	B	从中级技能师那里学会	向正前方发射宽度有3格的大冲击波
大贯通钝足炮	C	从“大贯通ドド－ン炮”派生	向正前方发射宽度有3格的大冲击波，追加钝足效果
前后贯通カゲヌイ炮	B	从初级技能师那里学会	向前后两方向发射贯通气弹，追加影缝效果
前后贯通ドド－ン炮	B	从“前后贯通カゲヌイ炮”派生	向前后两方向发射贯通气弹
贯通ドド－ンクロス	B	从上级技能师那里学会	向前后左右4方向发射贯通气弹
贯通居眠りアロ－	B	从“贯通アロアロ－”派生	向正前方发射贯通气弹，追加睡眠效果
八方向バクスイ弹	B		以自身为中心向周围8个方向发射气弹，追加睡眠效果
ル－ムミエナイヨ－ル	C	从“ル－ムサイクロン”派生	对房间内全部敌人进行攻击，追加失明效果
ル－ムフ－イン闪光	C	从“ル－ム冲击闪光”派生	对房间内全部敌人进行攻击，追加封印效果
贯通ゾワゾワクロス	C		向前后左右4方向发射贯通气弹，追加慌张效果
八方向贯通ドド－ン	C		以自身为中心向周围8个方向发射贯通气弹

特技的阵型效果

使用特技时会有“阵型”的概念，根据西林与敌人的站位不同会有不同的附加效果，注意，所谓“站位”是西林发动特技时打中该方位的敌人，而不仅仅只是敌人处于那个位置，所以有些阵型必须是一些具备多向攻击的特技才会发动。



▲阵型发动时敌人头上会出现感叹号。

发动条件	效果
前后包围	回复HP 20点
前方2格	异常状态回复
4面包围	技回复
8面包围	高飞瞬移
斜向4面包围	特技威力倍增
前方2、3格	回复HP 50点
背水之阵	特技威力增加

●8面包围

敌	敌	敌
敌	自	敌
敌	敌	敌

●前后包围

	敌	
	自	
	敌	

●斜向4面包围

敌				敌
		自		
敌				敌

●前方2格

	敌	
	敌	
	↑	

●前方2、3格

敌	敌		←

●4面包围

	敌	
敌	自	敌
	敌	

●背水之阵

	敌	自	水

西林的同伴

西林冒险并非孤身一人，游戏中有好几名可以加入的同伴，随着流程的推进会慢慢出现。同伴能力和攻击方式都各不相同，而且也能获得经验值提升等级，能成为冒险的有力助手。迷宫中同时加入队伍的同伴最大3人（包括剧情NPC），超过3人还要加入新的就必须让另一个离队。同伴在迷宫中被干掉的话不会死去，以后还会在酒场、迷宫等地方随机遇到，等级和经验值保留。

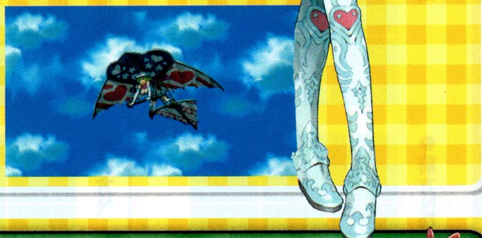
加尔文（ガルウィン）



加尔文是一名海盗，为寻找财宝加入了西林的队伍，在第一个村的酒场可以遇到他，主要使用武器进行近身攻击，远距离有时候也会投掷朗姆酒使敌人陷入睡眠、混乱或慌张等异常状态。加尔文的攻击欲望非常强烈，发现敌人后常常会紧追不舍，由此会远离西林，搞不好就会让自己陷入困境，尤其是对着那些会穿墙的南瓜头敌人紧追不舍时非常危险，需要加以保护，另外这个家伙很容易走丢，上楼时搞不好就走散了，而且走散是随机的，有点不靠谱。

米莉（ミリィ）

冒险达到一定次数后，从第二个村子ゴンチキ村出发时会触发一段剧情，一名乘坐滑翔伞的金发少女突然坠落到村口，一番对话后才得知，她名叫米莉，打算前往德克萨斯却迷失方向，看到这个岛也不错于是就暂时留下来了。手拿双枪的她能够进行远距离攻击，一次2回攻击，每击固定伤害10点，等级提升后攻击力和攻击回数都会提升，最高级LV10时固定伤害30，攻击回数4次，射程6格，打死一名敌人后剩余攻击回数会自动转到下一名敌人，非常暴力。不过在夜晚米莉能力大打折扣，需要好好保护。



艾德娜（エドナ）



艾德娜是持有神秘力量的咒术师少女，加入方法为：与ラクタタ村的村长对话后，回到ボロンガ村时在酒场中会听到关于艾德娜的情报，此时再前往村子左边的海滩就会遇到从大贝壳中走出的艾德娜，对话后便可让她加入。艾德娜白天没有攻击力，只会为西林附加各种辅助效果（与之对话便可），每一层可附加一次，效果包括攻击力提升（效果持续当前层）、防御力提升（效果持续当前层）、速度加倍（效果持续一定回合），到了夜晚艾德娜会用光之箭攻击敌人，没有次数限制，是少有的能在夜晚帮大忙的同伴。另外带着她到"ラ・フェリエール遗迹"15F会有特殊剧情发生，她死去的好朋友キイ的灵魂会来到她面前，祝她生日快乐，最后变为一支花送给她……



猴子三兄弟



三兄弟分别叫真一郎、真次郎、真三郎，颜色不同，要让它们加入需触发一系列事件。迷宫中首先会遇到真一郎，它向西林索要"药草"，给它后，在之后就会触发救助真三郎的事件，它被3个怪物包围，很简单帮它搞定后，三兄弟团聚。之后再次遇到它们就有可能让它们成为同伴。三兄弟每次只能加入一个，攻击方式一样，会模仿西林的动作来反方向攻击，西林投掷道具时它们也会向反方向投掷相同道具（投掷金钱固定为10元），但它们投掷的道具和金钱都不会实际消耗，要注意的是，它们投掷具备贯通属性，无法回收，而且投掷的东西对于西林或同伴100%打不中，所以无法用幸运草之类的给自己升级。三兄弟行动方式完全一样，只是能力略有区别，老大攻击力高，老二防御力高，老三HP高。

波古玛姆鲁（ボーグマムル）

完成99层"梦之的小道"迷宫后，在最底层能够见到它，它自我介绍说是从一万年之后的未来世界而来，未来世界已经成为一个充满恐惧和噩梦的世界，人们已经失去了生活下去的勇气，于是送它来到这个世界向风来人学习知识和勇气，然后带回去拯救他们（好狗血的剧情）……与以往作品中一样，波古玛姆鲁的成长是通过道具来完成的，给它要求的特定道具才能让它升级，最高100级，而升到100级后它会留下"必中的小刀"然后回到未来去（"必中的小刀"只有通过这种方法获得）。要再次找到它的话必须再次完成"梦之的小道"迷宫，而它的等级也会还原为1，再次培育到100级的话还会留下"必中的小刀"然后回去，以此重复。后面表格列出了它所要求的100个道具，其中有不少坑爹货，比如要求带有特定印的装备，有带有祝福、诅咒或者封印状态的道具，甚至还有"坏れないハンマー"、"ジャガーの盾"这样必须通过某个迷宫才能得到的极品奖励装备，所以要让这个家伙升到100级绝对一件劳心劳力、付出惨重的超级苦差事。不过值得安慰的一点是，稀有装备如果事先附上标签，之后还是能找回来的（千万要利用）。



所要求的祝福、诅咒等状态必须严格遵守，所要求的武器或盾也不能升级，不过所要求的印如果附加了多余的倒没关系。

波古玛姆鲁要求道具一览

1	ヤシの棒
2	黄色いバナナ
3	药草
4	保存の壶
5	铜の盾
6	松明
7	あかりの卷物
8	吹き飞ばしの杖
9	技回复の卷物
10	天の惠みの卷物
11	远投の腕轮
12	木の矢
13	カタナ
14	铁の盾
15	ドラゴン草
16	杂草
17	真空斩りの卷物
18	一つ目杀し
19	青いバナナ
20	场所がえの杖
21	睡眠の札
22	やりすごしの壶
23	ちからの腕轮
24	锭前の盾
25	毒矢
26	毒草
27	与药の卷物
28	おはらいの卷物
29	バナナの皮
30	ボロいつるはし【诅咒】
31	ボロい木づち
32	封印棒
33	吹き飞ばしの矢
34	命の草
35	くさったバナナ
36	痛み分けの杖
37	一时しのぎの杖
38	藏の壶
39	いやし草
40	混乱の卷物【封印】
41	空振りの札
42	バクスイの卷物
43	毒消しの腕轮
44	混乱よけの腕轮
45	弟切草【祝福】
46	烧きバナナ
47	ちからの草
48	トンネルの杖
49	变化の壶
50	ヤシの盾【爆发半减】

51	朱刚石の刃
52	ハラモチの盾
53	すばやさ草
54	水がめ
55	回复の腕轮【封印】
56	いかすしの卷物
57	おにぎり
58	チョコの壶
59	影缝いの札
60	くすんだ金の剑【ドレイン特效】【封印】
61	会心の矢
62	困った时の卷物
63	しあわせの草
64	ただの杖【祝福】
65	圣域の卷物【祝福】
66	真っ暗棒
67	保持の腕轮
68	完熟バナナ
69	胃缩小の种【封印】
70	复活の草【封印】
71	地の惠みの卷物【祝福】
72	白纸の卷物
73	カブラの刀
74	动かずの盾
75	祝福の壶【祝福】
76	オオイカリの札
77	金库の盾【盗み守り】
78	すごい松明【祝福】
79	空の刃
80	へもじの矢
81	アイスバナナ【封印】
82	底抜けの壶
83	タグの卷物【祝福】
84	绍介状
85	身代わりの杖【祝福】
86	背中の壶【封印】
87	战神の斧【HP+20】
88	坏れないハンマ－
89	超绝鬼こん棒
90	ジャガ－の盾
91	トカゲの盾【ついばみ守り】
92	透视の腕轮【祝福】
93	呼び出しの壶
94	弱化の壶
95	天使の种
96	强化の壶
97	忌火起草
98	赏赞に值する盾【催眠耐性】
99	ねだやしの卷物

某些特殊道具的获得方法说明

■特定印的装备：选择对应印的装备合成。

■诅咒、封印状态道具：利用陷阱“たたりのワナ”或ノロ－ジョ系敌人，比较安全的是前者，装备陷阱师的腕轮（通过陷阱地带迷宫25F后可获得），做出たたりのワナ后，自己踩上去主动触发便可让身上道具诅咒或者封印，可事先将无用道具放地上。

■祝福状态道具：最简单的是利用祝福之壶，将目标道具放入其中便可获得祝福状态，不过有个特殊情况是75号要求的是带有祝福状态的祝福之壶，因壶类道具无法放入壶中，所以该方法失效，只有利用夜晚的盗贼来实现，夜晚盗贼（腹みどりトド）掉落的道具必定为祝福状态，可将祝福之壶放在地上让其盗走，然后再将其干掉便可回收，主线迷宫的31F～33F有该敌人出没。

■80号へもじの矢：与白金天堂（プラチナ・パラダイス）99F的BOSSへもじ对决时，它有可能射出此箭，可远距离引诱它射箭，它射空了便可收集了。

■88号坏れないハンマ－：首次通过香蕉王国（バナナ王国）30F后得到。

■90号ジャガ－の盾：通过浜边の魔洞99F后得到。

■98号赏赞に值する盾【催眠耐性】：首次通过无法放置的洞窟（置けずの洞窟）25F后得到“称赞に值する盾”，然后将ややゲイズの盾的印合成到上面便可。

香蕉王子



香蕉王子在游戏一开始我们就能在酒场门口遇到他，不过他一句话也不说。主线流程爆机后再次来到猴子村时，在右下方平台可以看到一个香蕉皮，选择踩上去后会掉到大树下，从而发现前往香蕉王国的迷宫入口，此时香蕉王子会突然出现，并认定西林是拯救香蕉王国的勇者（他们为了寻找拯救香蕉王国的勇者而在各地布置香蕉皮，踩到的人就是被命运选择的人），正说着一个猴子从上面摔下来，口里大骂是哪个无良人士扔的香蕉皮，然后走掉，众人顿时无语。答应香蕉王子请求后他便会加入为同伴，然后要一起挑战香蕉王国的迷宫，通过该迷宫后，香蕉王子便会成为自由同伴，以后在酒场或者迷宫中遇到他与之对话便可随时让他加入。

香蕉王子的特技和体力

香蕉王子除了会普通攻击，还会使用丰富多彩的特技，其特技领悟方式有些类似《沙漠魔城》中的小狗恩夫，恩夫是通过吃肉来领悟，而他是只要受到敌人特技攻击就会立刻领悟，更加强大，此外将特定道具向他投掷也会领悟各种特技（这些道具的解说中有香蕉标志），关于特技可以参看列表。香蕉王子最多领悟8个特技，白天4个，晚上4个，超过数目时，新领悟的特技出现在最下方，而最上方的那个会忘记，玩家也可以手动调整特技顺序（与之对话），也可设定哪个特技不要忘记，或者直接删除哪个特技。香蕉王子使用特技时是一回合内顺序发动全部特技，类似于《口袋妖怪迷宫》中的技能连接，所以玩家可以设定好顺序以便打出最有效的连续攻击。

香蕉王子的体力也比较特殊，并没有HP数值的概念，只能从其颜色判断其体力状态，健康状态其颜色为黄色，受到4次攻击后其颜色变茶色，再受到4次攻击会变为黑白色，之后再受4次攻击他就挂掉（可以简单理解为HP为12点，每受到一次攻击固定减1点）。香蕉王子的体力不会自动回复，但只要对其投掷香蕉类道具便可立刻回复满，香蕉皮、腐烂香蕉等都可以。需要注意有些敌人的攻击对香蕉王子有即死效果，包括火焰系、爆发系攻击（变烧香蕉），以及腐烂陷阱（デロデロ，让香蕉变馊），而香蕉怪敌人的特技则可以帮助香蕉王子回复1点HP，所以要尽量避免爆发系、火焰系敌人。

注：后文表格中“领悟方法”中的“道具”表示用该道具对香蕉王子投掷，“敌人”代表让香蕉王子承受该敌人的特技攻击。



香蕉王子特技一览

名称	领悟方法	效果
回复の光	道具：药草、弟切草、いやし草、命の草	回复自身周围同伴的HP50点
攻击力下げ回复	道具：ちからの草、どくけし草、毒消しの腕轮	回复自身以及周围同伴的攻击力，对西林的效果是回复力量值
混乱回复	道具：混乱よけの腕轮	解除自身以及周围同伴的混乱状态
睡眠回复	道具：睡眠よけの腕轮	解除自身以及周围同伴的睡眠状态
全状态异常回复	道具：与药の卷物	解除自身以及周围同伴的所有异常状态
ゾワゾワ攻击	道具：ゾワゾワの卷物、ゾワゾワの札	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入慌张状态
吹き飞ばし攻击	道具：ふきとばしの杖	进行直接攻击，有一定几率使敌人吹飞
空振り攻击	道具：空振りの札	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入空振状态
影缝い攻击	道具：影缝いの札	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入影缝状态
睡眠攻击	道具：おねむガラガラ	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入睡眠状态
かなしばり攻击	道具：しびれ刀	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入定身状态
目つぶし攻击	道具：真っ暗棒	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入失明状态
封印攻击	道具：封印棒	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入封印状态
混乱攻击	道具：混乱の手斧	进行直接攻击，有一定几率使敌人进入混乱状态
攻击力下げ攻击	道具：カミナの剑	进行直接攻击，有一定几率降低敌人攻击力
吹き飞ばしの矢	道具：吹き飞ばしの矢	对直线10格内的敌人发射吹飞之矢
冷えびえ状态化	道具：アイスバナナ	遭受爆发攻击和火焰攻击时不会即死（不会变烧香蕉），也不会受伤害，王子的必备技能，アイスバナナ可由迷宫中随机遇到的紫色的香蕉怪随机变出
特攻	敌人：ヤンぴ－	迅速接近前方的敌人进行身体冲撞，伤害值较低，敌人会被吹飞
副总长特攻	敌人：副总长ヤンぴ－	迅速接近前方的敌人进行身体冲撞，伤害值较大，敌人会被吹飞
总长特攻	敌人：总长ヤンぴ－	迅速接近前方的敌人进行身体冲撞，伤害值很高，敌人会被吹飞
后退攻击	敌人：コガタナバチ、ワキザシバチ	攻击敌人后自己会后退一步
离れ攻击	敌人：カタナバチ、ダイトウバチ	攻击敌人后自己会后退两步
雷攻击	敌人：フォ－リ－（蓝色）	落雷攻击，给房间内全部敌人15点伤害
2マス投石	敌人：デブ－タ	2格范围的投石攻击，伤害20点
4マス投石	敌人：デブ－チョ	4格范围的投石攻击，伤害20点
6マス投石	敌人：デブ－トン	6格范围的投石攻击，伤害20点
10マス投石	敌人：デブ－ゴン	10格范围的投石攻击，伤害20点
ちからため	敌人：アイアンヘッド	蓄力一回合，下回合释放蓄力攻击
バリ返し	敌人：バリズドン	发动后受到攻击时会反击雷电攻击，40点伤害
攻击反射	敌人：フォ－リ－（红色）	发动后，到下一回合之前都不会再受伤害
正面スミふき	敌人：イカキング	使自己面前的敌人进入失明状态
周围スミふき	敌人：イカだいおう	使自己周围的敌人进入失明状态
部屋スミふき	敌人：イカエンペラ－、イカカイザ－	使房间内的敌人进入失明状态
正面催眠	敌人：ゲイズ、ス－パ－ゲイズ	使自己面前的敌人进入混乱状态
部屋催眠	敌人：ゲンナマゲイズ	使房间内的敌人进入混乱状态
おたけび	敌人：ひとくいデビル	使房间内的敌人进入慌张状态
毒草投げ	敌人：おばけ大根	向前方敌人投掷毒草，距离10格
混乱草投げ	敌人：めまわし大根	向前方敌人投掷混乱草，距离10格
狂战士の种投げ	敌人：みだれ大根	向前方敌人投掷狂战士之种，距离10格
杂草投げ	敌人：畠荒らし种	向前方敌人投掷杂草，伤害2点，距离10格
初级魔法	敌人：ガラ魔道士	向前方发射初级魔法弹，效果包括吹飞、钝足等
中级魔法	敌人：ガラ中流魔道士	向前方发射中级魔法弹，效果包括混乱等
上级魔法	敌人：ガラ上流魔道士	向前方发射上级魔法弹，效果包括定身、不幸、身代、封印、狂战士等
最上级魔法	敌人：ガラ贵族魔道士	向前方发射上级魔法弹，效果变香蕉、等级–3、痛分等
ウッホ投げ	敌人：タイガ－ウッホ	将身边敌人投掷到其他敌人身上或者陷阱上，范围5格
ウホホ投げ	敌人：タイガ－ウホホ	将身边敌人投掷到其他敌人身上或者陷阱上，范围10格
ウホ－ン投げ	敌人：タイガ－ウホ－ン	将身边敌人投掷到其他敌人身上或者陷阱上，范围15格
フロア引き寄せ	敌人：ファ－ラビ、ホラ－ラビ、ドレッドラビ	将该层内的敌人和西林吸引到一起来，然后对其中一个敌人攻击，该特技只有在香蕉王子远离西林一段距离后才会使用
状态异常吸收	敌人：すいだすゾウ、ひきこむゾウ	吸收自己正面角色的异常状态，提升自己攻击力并回复HP
小攻击力下げ	敌人：毒サソリ	降低自己正面敌人的攻击力，幅度小
中攻击力下げ	敌人：鬼サソリ	降低自己正面敌人的攻击力，幅度中
特大攻击力下げ	敌人：剧毒サソリ	降低自己正面敌人的攻击力，幅度大
盾弹き	敌人：ケンゴウ	从敌人身上弹出盾
武器弹き	敌人：イアイ	从敌人身上弹出武器
腕轮弹き	敌人：タツジン	从敌人身上弹出腕轮

关于救助



本作依然保留了系列一贯的“风来救助队系统”，所谓风来救助队，是指如果你在迷宫中被打倒，可以向其他玩家发出求救请求，接受请求的玩家前往你冒险的迷宫并到达你倒下的那层便可成功完成救助，这样你便可从倒下的地方复活，继续冒险，一次冒险有3次被救助的机会。PSP版可通过密码、Ad-hoc、推特3种救助方式（取消了NDS版的Wi-Fi救助），其中密码救助是最常用的，Ad-hoc需要面联，推特在国内无用。

密码救助的流程

A玩家在迷宫被打倒—→A发出求救请求，将求救密码发给B—→B玩家接受请求，输入A的求救密码—→B出发救助，前往A倒下的迷宫层数—→B救助成功—→B将复活的咒文发给A—→A输入复活咒文，复活—→A发出回礼的咒文—→B接受回礼咒文，输入后获得奖励道具。

需要注意几点：

1.A求救的迷宫必须是B已经到达过的，否则B不能进行救助。

2.B进行救助时必须从迷宫1F开始，中途如果有村庄则直接通过，不会停留。

3.救助的最后一般都会有一个大怪物房间，进行救助的时候一定注意。

4.A玩家在等待救助的过程中（收到复活咒文之前）不能进行正常的冒险流程，但可以在主菜单中选择“救助中的冒险”游戏，这个冒险不能中断，也不能再次求救，但仓库中的道具与正常流程相通。

5.接受救助是在主菜单中的选项中选择，而开始救助必须进入游戏中，与溪谷宿场中的“救助传道师”对话后才开始展开。

6.密码救助方式下，一个求救者可以让任意多个人去救助，但是复活后的回礼密码只能给一个人——给你复活咒文让你复活的那个人。

利用“救助中的冒险”获得道具

故意在某些高难度迷宫的第一层死掉，然后选择等待救助，然后选择救助中的冒险，这样只用前进1层就会回到村子中，这样反复选择救助中的冒险就可以反复收集道具了。



▲利用救助中的冒险可方便地收集高级道具。

流程攻略篇

完成月影村的事件后，西林和同伴科帕打算前往沙漠地区，结果在乘船出海的过程中遇到了风浪，漂流到一个南国小岛——卡西丹岛，这次的冒险就是在这个小岛上展开的。

南岛的小沙滩（南の島の小浜）

醒来后的西林首先迎来的这个迷宫，算是教学式迷宫，共3F，同伴科帕会讲解一些基本的操作以及技巧。通过后会遇到岛上居民，被当做魔物使者绑到了村中。

波隆加村（ボロンガ村）

西林和科帕即将被烧死在广场，少女神奈（カミナ）阻止了众人，而神秘的豹头神官出现，答应放过西林，不过条件是找到传说中的“豹之眼”，并将神奈作为人质关押起来，游戏自此正式开始。村中有一个训练迷宫（キモ试しのほこら），类似菲伊的问题采用课题形式，每完成一个可以获得一个道具作奖励，这些课题对于熟悉游戏系统以及掌握基本技巧非常重要，建议大家先行通过。



草原 1~2F

从村子出来首先来到草原，敌人主要是玛姆鲁和琴克拉，没有什么太大难点。



鳄鱼沼泽（クロコダイルスワンプ） 3~5F

这里开始出现河童（ひまガッパ），它们会将地面上道具向西林投掷，另外还有会让西林失明的章鱼怪（イカキング），效果会持续10回合；加马拉（ガマラ）会偷盗金钱，最好在它靠近前干掉，这样还可以获得它掉落的金钱。

宫奇基村（ゴンチキ村）

刚到这个村子门口便会从一个老头那里得到“首饰”，西林可以使用特技了，由于在之后的迷宫中会开始出现昼夜变化，建议购买一些松明。

岩场 6~7F

需要小心的敌人主要是会混乱攻击的蜜蜂、会使用魔法的魔道师（瞬移、吹飞、加速）和会吐火的小飞龙ヒ－ポフ，小飞龙吐火伤害固定为10点，可利用它的吐火使身上的香蕉变化为烧香蕉，烧香蕉不会自动变腐，且具备HP回复效果。到了夜晚一定要装备松明来照明，要注意不要频繁更换武器，松明取下一次便会消耗掉。

蛇洞（スネークホール） 8~10F

这里要特别当心腐蚀怪（ミドロ），它们会使装备的武器或盾的强度下降，如果没有防锈的印，不妨将武器和盾卸下，干掉它们后再装备上。此外还需当心的敌人包括会诅咒道具的诅咒女ノロ－ジョ和会放毒刺的毒サソリ，对付会偷东西的ぬすっトド时，尽量不要让它近身，干掉它会掉落道具。夜晚会出现倍速行动的弓箭手，发现后尽早用远程特技干掉它。

树海 11~12F

要当心射吹飞箭的弓箭手，对付会远程攻击的敌人要通过横向移动来靠近它，这里还会有喜欢投掷人的老虎，夜晚会出现讨厌的催眠怪ゲイズ，千万不要让它有近身出手的机会，否则就看着它一直行动吧。



拉库塔塔村（ラクタタ）

与右下方房间内的村长对话后得知，前方是拉·菲利埃尔遗迹，那是一个受诅咒的遗迹，曾经勇者与恶魔大战3天后将恶魔封印在那里。村长劝西林不要前往，但为了救助神奈，西林执意前进，门口的守卫最后让开了道路。

拉·菲利埃尔遗迹（ラ・フェリエール遺迹） 13~18F

从这里开始迷宫中会出现门扉，地形也出现变化。敌人方面要注意会在墙壁中飞行的南瓜头，如果看到前方是通道就不要贸然前进了，否则只有挨打的份。另外フィア－ラビ会突然将西林和房间内的怪物都拉到身边来围攻，可利用札类道具来脱困。



拉·菲利埃尔遗迹 奥地

在遗迹的最深处，西林发现了“豹之眼”，它正闪烁着异样的光芒，当西林从台座上拿下了它时，遗迹大门的封印破碎了，而豹头神官和神奈双双出现，这一幕让西林颇为意外，神奈怎么会获救了？神官缓缓说出了真相，原来他与神奈根本就是亲兄妹，当西林来到岛上并自称是风来人时，神官便想到利用风来人的力量去取得遗迹中的“豹之眼”，来复原自己的力量，因为他自己无法进入被封印的遗迹，于是与妹妹演了一场戏。拿到右眼的神官得意非常，说他已经等待了千年，他将会获得完全的力量。当西林想上前去阻止时，他轻而易举地将西林和科帕击倒在地。



猴子村（モンキービレッジ）

当醒过来时西林发现自己在一个全是猴子的村庄，与最上方的猴王对话后得知，神官与妹妹是两位一体的，月圆之夜他们就会合体为豹王，成为邪恶的魔王，一定要阻止他们才行。村中有道具店和锻冶屋，仓库目前还关着门，需要支线剧情才能开启，暂时先不管，修整一番后就可以继续出发了。

老鹰谷（イーグルヴァリー） 19～20F

这里要千万当心会打掉盾的敌人ケンゴウ，与它战斗最好背靠墙壁，千万不要让身后有敌人，否则盾被打飞弹到敌人身上就浮云了。另外要小心的敌人是会"铁头功"的企鹅，它的冲撞会造成20点固定伤害，并附带吹飞效果。

熔岩地带 21～23F

地上有熔岩的地方会随机产生爆炸效果，行走时尽量避开。敌人方面开始最难缠的敌人——大螃蟹，所有飞行道具全部无效（伤害2点），只能与之硬拼，此外还有会自爆的海胆敌人，给其一定伤害后它会发红膨胀，此时最好立刻远离然后用远程武器干掉它。值得一提的是这里会出现很多小偷，打死后能获得1000左右的金钱，尽量放入壶中备用，以便随时用来投掷。

风之宿

风之宿最初只有一家解咒屋，每次1500元，将风之宿的一家四口都带来这里后，这里的设施会慢慢增多，具体参看NPC与支线剧情部分。



恶魔的肚脐（デビルズ・ネーブル） 24～26F

这一段路不会进入夜晚。敌人方面要小心的首先是龙，它不仅HP高还会一条直线上吐火，最好利用道具来干掉它，此外还要小心催眠怪スーパーゲイズ，千万不能让它使出特技。要特别值得一提的是26F和27F会出现合成怪（マゼルン），这是强化装备的好机会，尽量多逗留一段时间以便多刷几只出来，如果有火龙草（ドラゴン草）记得合成到武器或盾上。

恶魔之脐（悪魔のヘソ） 27～30F

这里的中流魔导师要千万当心，会释放混乱魔法弹，如果有防混乱的腕轮就赶紧装备上吧。夜晚会出现非常难缠的暗黑龙，如果进入视线不佳的房间，它会在你看不见的地方喷火，所以夜晚一定要保证良好的视线。



中BOSS 神奈

在黄金宫殿门口出的天空回廊，神奈挡在了西林的面前，虽然她并不赞成哥哥的做法，但也无法反抗哥哥，只有与西林一战。神奈会变为兽神形态，具备倍速行动1回攻击，能自己回复异常状态，卷物、香蕉皮以及投掷金钱都无效，可多利用前、吹飞杖、雷光杖等道具来对付，如果回复道具充足的话，使用痛分杖也很有效。她的HP为301。

终于，神奈倒在西林面前，奄奄一息的她告诉西林，千年前有一个风来人来到这个岛，那个人打败了她和她哥哥，最后却并没有杀死他们，而是留下他们一命改过自新，但是她哥哥一直以来都在期待着能夺回失去的力量，依旧执迷不悟，现在西林来到这个岛似乎是宿命的安排……神奈感谢西林解脱了自己，临死前，她给了西林"豹子的息吹"。西林和科帕止住悲伤，继续前进，他们必须阻止神官。



黄金宫殿（ゴールド・パレス） 31～36F

这已经是最后阶段了，出现的敌人非常强劲。发射大炮的战车会造成30点固定伤害，由于是范围攻击，尤其要当心它炸死其他敌人而升级；会把头扔出去的锁链头怪（チェインヘッド）会攻击2格远，还会蓄力攻击，当其蓄力时尽量斜向移动远离；绿色的蝎子会降低力量最大值，如有"保持的腕轮"请装备；还有一种圆球状的敌人（とりこむゾウ）会吸收周围同伴的异常状态，非常讨厌，一定要优先解决。夜晚则会出现很多特殊能力的敌人，比如封印、腐蚀、香蕉怪等，不要让它们近身，夜晚不要恋战，尽快前往楼梯。

BOSS 豹头神官

在37F的王之间终于迎来了最终BOSS——豹头神官，他变身为豹神形态与西林交战。他的HP高达1800，会召唤小怪（每次4个），也能自己回复异常状态，投掷金钱也只能给其很少伤害，不过他的速度为钝足，而西林因为持有"豹子的息吹"，速度为倍速，相当于西林行动4次他才能行动一次，因此也并不是很难，可以打三下退一步，香蕉皮、痛分杖、慌张（ゾワゾワ）杖・札、封印杖、身代杖等道具对其都有效，好好利用就行，如果不小心被他召唤出小怪物，要优先干掉会吸收异常状态的とりこむゾウ，否则会陷入苦战。



尾声

妄图回复力量再次成为魔王的神官被干掉了，西林打碎了"豹之眼"，南国小岛又重回和平，西林与众人依依告别，打算继续自己的旅程。游戏到此就算爆机了，不过，真正的冒险到这里才刚刚开始。

西林与科帕在沙滩上等了一天一夜也没有船来，不得已只好自己做了一艘小船，结果开出去没多远就被海浪卷了回来，于是只好继续在岛上呆了下来，而此时岛上出现了许多新的迷宫。

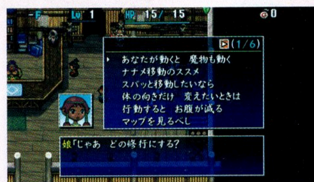


迷宫解析篇

试胆的祠堂（キモ試しのほこら）

地点：ポロンガ村的技图书馆

与技图书馆内右边女孩对话便可选择该迷宫，这个并非严格意义上的迷宫，而是一个类似菲伊问题的课题迷宫，共有33道课题，每完成一个课题可以获得一个道具作奖励（道具随机获得，都是初级货，首次完成课题才会获得），这些课题对于熟悉游戏系统以及掌握基本技巧非常重要，建议大家先行通过。由于PSP版新加入的迷宫“修罗之道”也是与这个女孩对话来进入，对话时她首先会问你是否要进入“修罗之道”，选择不是（いいえ）才可以选择“试胆的祠堂”的课题，请注意。



石像の洞窟

地点：ポロンガ村的技图书馆

与技图书馆内右下角的男子对话可选择该迷宫，与“试胆的祠堂”一样，也是一个菲伊问题的课题迷宫，每完成一个课题可以获得一个道具作奖励，共有42个课题。游戏的玩法类似于我们熟悉的《仓库番》，将石像推到指定位置便可，不过需要灵活利用各种道具才能达成目标，挑战性很高。由于PSP版新加入的迷宫“不可思议的商店街”也是与这个男子对话来进入，对话时他首先会问你是否要进入“不思议的商店街”，选择不是（いいえ）才可以选择“石像の洞窟”的课题，请注意。



白金天堂（プラチナ・パラダイス）

99F

地点：主线迷宫36F之后继续前进

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
继承	可能	可能	昼和夜	3回	99F

这个是爆机后才出现的迷宫，爆机后再次前往黄金宫殿36F的王之间，会发现王座下的楼梯，此时可以选择回村还是继续深入，继续深入的话就是白金天堂迷宫，迷宫总共99F。由于可以携带道具和同伴，所以整体难度还不算太高，完全可以将装备锻造强劲之后再来挑战，要注意的是，腕轮、杖、壶类是未识别的，要做好一定识别工作。最深处会遇到宝物库的看守へもじ，这个家伙听说豹神已死，顿时狂妄起来，放言要成为这里新的主人……

【BOSS战】

BOSSへもじ的HP为400，会召唤小怪（每次5个），每次受到伤害会瞬移，建议用封印杖・札来封印其瞬移和召唤，不过下一回合它会自动解除异常状态，所以最有效的战法就是封印→攻击→封印→攻击……如果被其召唤出小怪物会非常麻烦，因为小怪中有ひきこむゾウ系敌人，能够吸收异常状态，这样会陷入苦战，遇到这种情况要优先解决ひきこむゾウ，消灭完它后如果有狂战士の札可以考虑丢过去让他们自相残杀。另外，与BOSS对决有机会得到他射出的へもじの矢，不要错过。



【ジャガーの宝物殿】

战胜BOSS后会迎来一个特别的课题迷宫——ジャガーの宝物殿，要想到达中间得到宝物サトリピック，你得动一番脑筋才行。进入前可以选择是挑战这个难题还是回村子，如果身上有“脱出的卷物”的话可以试着选择挑战，如果没有的话就要慎重了，因为解不开的话你就困死在其中了，最后只能选择关机（很坑爹的）。

关于该谜题的解法方法有很多种，前提当然是要有各种道具做辅助，这里提供一套比较简单的方案供大家参考。需要准备的道具有ひきよせの卷物（最好2个）、飞びつきの杖、ワナ师の腕轮和空振り札，由于该迷宫可以携带道具进入，所以可以提前做好准备，其中ワナ师の腕轮的需要通过陷阱地带的迷宫才能获得。

首先装备ワナ师の腕轮，这样所有陷阱对西林就无效了，接下来在靠近楼梯的空旷地带使用ひきよせの卷物，这样会把几个敌人吸引到身边，其中如果有那只会扔人的老虎就成功了一半，把其他敌人干掉，只留下它一个不要打死，然后对它投掷空振り札，使它陷入空振状态，这样它对西林就毫无威胁了，你要做的就是等待它使用特技把西林扔到陷阱上，如果你运气好，它有很大几率将西林直接扔到宝物旁边的那几个陷阱上，由于腕轮的作用不会发动陷阱，这样可直接拿了宝物，然后用飞びつきの杖飞到楼梯那里就OK了。此法有一定运气成分，如果老虎第一次把你丢在其他的陷阱上或者敌人身上就要多费点功夫，此时可以将陷阱回收、敌人干掉，然后再使用ひきよせの卷物，将老虎吸过来让它再扔，这次应该就会扔到宝物旁边的陷阱了，多备一个ひきよせの卷物就是为了保险起见。



豹神的狩猎森林（ジャガーの狩りの森）

地点：ポロンガ村的技图书馆

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	可能	不可	昼和夜	3回	99F

爆机后才出现的迷宫，该迷宫最大的特色为西林的HP初始就有500，但无法回复。由于该迷宫可以带入道具，实际上难度并不高，因为可以带入大量复活草，复活后HP会回复满500。10的倍数的阶层必定会有1个复活草出现，注意收集。该迷宫壶类道具全部未识别，武器、盾、腕轮不会出现，杖类名字识别，但使用回数未知。有了强力装备的话挑战此迷宫基本没有太大难点，要注意的是那些能造成固定伤害的敌人，比如大炮、炸弹球之类的。好在龙系敌人基本不会出现在该迷宫，所以后期不会有满屏喷火的状况出现。注意该迷宫起风时间为1000回合。通过该迷宫后的报酬为“サトリの盾”。

二击の洞窟

地点：ボロンガ村曾关押神奈的洞窟

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	不可	昼	3回	99F

爆机后才出现的迷宫，所谓“二击”是指无论是西林还是怪物，只要受到二连击就会被干掉，因为只要攻击一次对方的HP就会变为1，这就是该迷宫的特点。所以HP多少已经没有意义，打一下敌人→挨一下攻击→退后一步（等HP回复为2）→打一下敌人，这就是基本的战术，HP很少时，走一步就可回复到2，而当等级提升、HP上限提高时，往往要多用几个回合才能回复到2，所以等级升得太高并非好事，有时可尽量避免战斗，甚至使用不幸种来降低自己等级。这个迷宫要特别当心被敌人围攻，以及拥有倍速行动的敌人。该迷宫所有道具都是已识别状态，一定程度上减轻了压力。通过该迷宫后的报酬为“螺旋风魔の盾”。

浜辺の魔洞

地点：ボロンガ村左边海滩

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	不可	昼	3回	99F

爆机后才出现的迷宫，基本算是系列一贯的“更加不可思议的迷宫”，这是考验玩家水平的典型迷宫，不能带任何道具和同伴进入，迷宫中所有的道具都是未识别状态（除了香蕉），难度相当高，当然能够获得的装备也都是非常高级的，在最初的几层就能获得很好的武器和盾。要突破这个迷宫一定要在初期做好道具的识别工作，初期捡到草类、卷物类道具可直接使用，尽早识别，遇到商店可通过物品卖价来识别。另外要有效利用好合成怪，尽早合成出强力装备。迷宫最后的几层会出现みだれ大根（远程5格丢狂战士种）、伊甸战车（倍速2回攻击，固定大炮伤害50点）等强力敌人，它们可算游戏中最凶的敌人，有连击Combo干掉西林的实力，如果有根绝卷物（ねだやしの卷物）可考虑招呼到它们身上。另外最后几层的楼梯会出现假冒货陷阱，需要注意。通过99F会发生剧情，获得的报酬为“ジャガーの盾”。

合成怪	出现阶层
初级合成怪マゼルン	12～14F
二级合成怪マゼモン	25～27F
三级合成怪マゼゴン	47～49F
四级合成怪マゼドン	68～70F

常夜の洞窟

地点：ゴンチキ村右上角的洞窟

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	可能	可能	夜	3回	29F（99F）

爆机后才出现的迷宫，该迷宫中腕轮、壶类道具未识别，可以带同伴和道具进入，推荐带上艾德娜，因为该迷宫始终是夜晚，她的光之矢能使冒险轻松许多。装备方面建议松明系+灯火の盾，共鸣效果能在夜晚保证良好的视线。

第一次进入到达29F便可，会与狗狗布鲁托君展开对决，它听说豹神已被西林干掉，顿时觉得自己就是老大了，结果当然被



西林打趴下了。它的HP为600，会使用投石（伤害约50）、召唤小怪等招式，陷入异常状态后下一回会自己回复，由于西林只能使用特技作战，最好能准备“技回复の卷物”，推荐有封印の杖（封印の札）、痛み分けの杖等道具，依旧采用封印→技→封印→技→……的战法最为有效，胜利后会获得“ブルドッ君の腕轮”，效果是对夜晚的敌人造成正常伤害。之后再次进入该迷宫时会变为99F。

梦中の小道

地点：ゴンチキ村中间的民家内

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	不可	昼和夜	3回	99F

爆机后出现的迷宫，迷宫的特点为昼夜交替极快，另外迷宫中的腕轮、壶、杖都处于未识别状态，卷物基本都是白纸的卷物（怪物房间内有可能掉落あかりの卷物），要收集白纸的卷物的话这里是最合适的。该迷宫的昼夜变化相当快，60～70回合昼夜便会交换一次。通过迷宫后会收得波古玛姆鲁为同伴。

合成怪	出现阶层
初级合成怪マゼルン	12～14F
二级合成怪マゼモン	25～27F
三级合成怪マゼゴン	47～49F
四级合成怪マゼドン	68～70F



陷阱地带（トラップ・ゾーン）

地点：ラクタタ村的村长家中

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	不可	昼	3回	25F（99F）

这是系列一贯的陷阱迷宫，西林作为陷阱大师可以捡起迷宫中的陷阱并进行设置（只能放置位置，无法改变陷阱），敌人踩上陷阱就会中招。第一次到达迷宫25F便可通过，奖励道具为“ワナ师の腕轮”，之后进入需通过99F。该迷宫的基本规则很独特，具体如下：

怪物的基本经验值只有1，也就是直接打死怪物只能获得1点经验值，当怪物踩上陷阱后，头上会出现数字，代表经验值的倍率，每踩一下陷阱，倍率就按照1、2、4、8、16、20的数字变化一次，最大20倍，这时再干掉怪物（直接攻击或者陷阱干掉都可以），就能获得相应倍率的经验值。当怪物离开陷阱时，倍率每回合减少1，回到陷阱上时倍率会立刻回到到原来数值，举例来说怪物达到8倍倍率，离开陷阱2回合，倍率减少到6，此时再次踩中陷阱的话倍率立刻回复到8。当倍率达到20倍后怪物便不会触发陷阱，此时用直接攻击干掉便可。需要小心的是浮游系敌人，因为它们不会踩中陷阱，在该迷宫中这类敌人是最麻烦的。

由于有着倍率的设定，该迷宫是最容易提升等级、达成最大等级履历的地方，玩家可以利用回转板、狂战士の札、ゾワゾワの札等道具或陷阱有意提高敌人等级，然后造出一串连锁陷阱击杀敌人，经验值会像坐飞机一样升，非常爽快，不过要注意，陷阱发动一定次数后会损坏，另外该迷宫起风时间很短，只有700回合，不能长时间逗留骗经验值。



陷阱一览

	日文名	中文名	效果
	转び石のワナ	跌倒石陷阱	被石头绊倒后受到2～3点伤害，身上物品会掉落几件，壶有可能摔碎；敌人踩中只会受伤
	サビのワナ	生锈陷阱	装备中的武器、盾的强化值减少；敌人踩中防御力下降
	装备外しのワナ	装备解除陷阱	装备中的装备品全部解除；敌人踩中攻击力、防御力下降
	たたりのワナ	诅咒陷阱	身上随机一个道具变为诅咒或封印状态；敌人踩中会被封印
	デロデロのワナ	腐烂陷阱	西林身上的香蕉全部变为腐烂香蕉，放入壶中的可避免；敌人踩中会直接变为腐烂香蕉
	モンスタ－のワナ	怪物陷阱	房间内的道具全部变为怪物
	召唤のワナ	召唤陷阱	召唤3～4个敌人出现在周围，发动后陷阱消失
	ワナ－えのワナ	陷阱增加陷阱	踩中的话该楼层内陷阱大量增多
	落とし穴のワナ	落穴陷阱	直接掉落下一层，会受到几点伤害；敌人踩中直接消失
	バネのワナ	瞬移陷阱	瞬移到该层其他地方
	丸太のワナ	圆木陷阱	飞来的圆木攻击，会受到5点伤害，并被吹飞10格
	一方通行のワナ	一方通行陷阱	踩中后向箭头方向前进一步，前方有人的话会自动攻击
	魔物活性化のワナ	魔物活性化陷阱	本层内睡眠、麻痹等怪物全部解除异常状态
	回转板のワナ	回转板陷阱	陷入混乱状态，持续13回合
	睡眠のワナ	睡眠陷阱	陷入睡眠状态，持续7回合
	钝足のワナ	钝足陷阱	陷入钝足状态，持续20回合
	影缝いのワナ	影缝陷阱	5回合内无法移动
	バナナのワナ	香蕉陷阱	变为香蕉，防御力大减，持续10回合
	イカリのワナ	发怒陷阱	房间内的怪物发怒，攻击力上升，持续30回合
	目つぶしのワナ	失明陷阱	陷入失明状态，持续10回合
	木の矢のワナ	木箭陷阱	从身体左方射来木箭造成4～6点伤害
	铁の矢のワナ	铁箭陷阱	从身体左方射来铁箭造成10～12点伤害
	毒矢のワナ	毒箭陷阱	被毒箭射中，受到4～6点伤害，同时力量减少1点
	落石のワナ	落石陷阱	落石砸下造成16～20伤害
	铁块のワナ	铁块陷阱	砸下铁块造成32～38点伤害
	爆发のワナ	爆发陷阱	敌我不分的范围伤害，且会破坏地上道具或周围墙壁，被卷入的话HP变为50%
	大爆发のワナ	大爆发陷阱	与爆发陷阱一样的爆炸范围和破坏效果，但会让HP变为1
	空腹のワナ	空腹陷阱	满腹度减少10%；敌人踩中攻击力下降
	ゲ－ジ消失のワナ	状态栏消失陷阱	HP、满腹度等状态栏消失，持续100回合；敌人踩中会变为无气力状态
	阶段のワナ	楼梯陷阱	看起来与普通楼梯一样，踩上去后会变为其他陷阱
	昼夜逆转のワナ	昼夜逆转陷阱	踩中后昼夜立刻发生变化
	フロア移动のワナ	楼层移动陷阱	踩中的话能够一口气前进数层；敌人踩中则直接消失

无法放置的洞窟（置けずの洞窟）

地点：ラクタタ村的道具屋

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	不可	昼和夜	3回	25F（99F）

爆机后，在ラクタタ村的道具屋与老板对话后，再调查旁边的木桶便可开启这个迷宫。迷宫特点为无法将道具放在地上，放置即消失，商店中的道具除外。迷宫中腕轮、草・种、卷物、壶、杖等道具都是未识别状态，商店出现几率较高，可积极利用商店售价来识别道具，该迷宫的难度相当变态，通过后获得的报酬为“称赞に值する盾”（有点不值得啊）。

不升级之森（あがらずの森）

地点：猴子村道具店

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	不可	昼	3回	50F

爆机后出现的迷宫，该迷宫无法获得任何经验值，因此也无法升级，迷宫中有许多高级武器和防具以及合成壶，积极强化装备是通过的基本技巧，此外要多多利用药草、弟切草等回复道具在HP满值时使用能提升HP最大值的效果，还有异种合成时的印效果。通过该迷宫后的报酬为“受け流しの盾”。



香蕉王国（バナナ王国）

地点：猴子村下方

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	固定	昼和夜	3回	30F（99F）

爆机后，在猴子村右下方会发现香蕉皮，踩上后会发生剧情，发现该迷宫。该迷宫香蕉王子是固定同伴，不能有其他同伴，道具都已识别，首次到达30F便算通过（香蕉王子中途不能死亡），会获得“坏れないハンマ－”，之后迷宫变为99F，依旧是香蕉王子固定同伴且不能死亡，难度更高，该迷宫虽然内没有龙系、战车系敌人，但依然存在ヒ－ボフ系和爆发系敌人，它们的火焰攻击依然能秒杀王子，所以请一定让王子先领悟“冷えびえ状态化”技能再来挑战。

西林之道（シレンへの道）

地点：风之宿的井

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	可能	3人	昼和夜	3回	99F

要开启这个迷宫必须将风之宿的一家四口都带回到风之宿才行，分别女孩、男孩、爷爷和大叔，他们一般都在イ－グルヴァリ－（19～20F）出现，全部带回后会发生剧情，然后风之宿井口便会开启该迷宫。该迷宫可以带道具和同伴进入，草・种、卷物、杖、札、壶等道具全部都是未识别状态，敌人配置相当强劲，LV4的怪物开始大量出现，通过99F后又会遇到一个需要解谜的宝物库，这次难度更加高了，成功解决的话可获得宝物“カミナの剑”，已得到过该剑的话宝物会变为“赏赞に值する剑”。

不思议の商店街

NEW

地点：ポロンガ村的技图书馆

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	不可	昼	3回	50F

PSP版新加入迷宫，与技图书馆内右下角的男子对话，第一次选择“はい”便可选择该迷宫。迷宫的特点是，除了

商店里面的道具外，其他所有能捡起的道具全都是金钱，而本迷宫商店出现的几率高得惊人（有很多机会偷盗哦），开始的几层必定会出现，后面虽然出现率降低，但也基本保持在50%左右，而且高级店出现几率极高。另外，该迷宫所有道具都是未识别状态。初期金钱的数量很多，每一层都能捡到9个左右，这样每一层可收入三四千元左右，而后期金钱数量慢慢恢复到正常。初期可在商店多购买道具，然后直接使用各种道具来尽早识别，武器和盾也注意收集，10～12F出现初级合成怪（合成2个物品），20～22F出现二级合成怪（合成3个物品），这是强化装备的大好时机。由于满地金钱，可将金钱保存在壶中，多多利用金钱投掷大法杀敌。最后几层不仅有火龙，还有二次移动一次攻击的大炮车，每次40点固定伤害，而且很容易升级为伊甸战车（二次行动二次攻击，每次50点伤害），需要小心。完成迷宫后可以从男子那里获得“妖刀大バーゲン”。

▼这种大炮战车是相当难缠的敌人，尽量封印。



草と巻物の洞窟

NEW

地点：ボロンガ村的技图书馆

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	不可	昼和夜	3回	99F

PSP版新加入迷宫，与技图书馆内右边的老头子对话，第一次选择“はい”便可选择该迷宫（选择“いいえ”就是原来夜の冒险のほこら）。从名字就可了解，该迷宫内只会出现草和卷物类道具，武器装备以及杖、札、壶全部没有，不过打死敌人有可能掉落箭和石头，另外因为有昼夜变化，松明仍会出现，而草和卷物都是识别状态。该迷宫难度相当高，没有装备的后果就是很容易被夜晚的敌人秒杀，许多时候可能都需要逃亡。灵活利用好昼夜的卷物，昼夜转换相当于全灭敌人。90F以后会出现楼梯陷阱，需要注意。通过该迷宫后可以获得“弾きよけの腕轮”奖励。



修罗の道

NEW

地点：ボロンガ村的技图书馆

初始等级	道具带入	同伴同行	昼夜变化	救助回数	最大层数
LV1	不可	不可	昼	3回	99F

PSP版新加入迷宫，与技图书馆内右边的女子对话，第一次选择“はい”便可选择该迷宫。该迷宫可算是“浜边の魔洞”的强化版，所有道具未识别，无法携带道具和同伴，敌人强度极高，大怪物房间的出现几率也非常高，10的倍数层必定出现。基本推进方法依然是前期尽量做好识别工作，这里尤其要注意负面道具很多，草类不要盲目使用，尽量先用售价识别排除“物忘れの草”（忘掉全部识别道具）、“忌火起草”（封印身上全部道具），前者会让你的识别前功尽弃，后者的危害性也相当大，这两种草在商店中售价都是2000（回收价700），千万小心。

合成怪	出现阶层
初级合成怪マゼルン	12～14F
二级合成怪マゼモン	25～27F
三级合成怪マゼゴン	47～49F
四级合成怪マゼドン	68～70F

武器一览

注 受祝福的武器不怕封印或诅咒效果，且攻击力有所提升，而当武器处于封印状态时，其特殊能力无法发挥，不会成长，处于诅咒状态时能力可发挥，但无法取下，盾也是同样。

名称	强度	界限	印数	效果
ヤシの棒系	2～15	10～99	5～35	最低级的木棒武器，无特殊能力，成长到最高级时会追加蓄力攻击的印
铜の刃系	4～18	10～99	4～35	比木棒稍好的铜刀系武器，无特殊能力，成长到最高级时会追加防锈的印
カタナ系	6～22	10～99	4～35	浪人最爱用的刀，无特殊能力，成长到最高级会追加防锈的印
兽の牙系	8～20	10～99	3～35	由兽牙制作的武器，无特殊能力，成长后会追加防锈的印
どうたぬき系	10～23	10～99	5～35	天下名刀胴太贯，无特殊能力，成长到最高级能获得强度+3的印
陨石の刃系	12～25	10～99	4～35	由陨石材料制作而成的武器，无特殊能力，成长后能获得HP+10的印，最高级还能追加防锈的印
朱刚石の刃系	14～27	10～99	3～35	由红色的朱刚石为材料制作而成的武器，无特殊能力，成长后能获得HP+10的印，最高级还能喷射火球
カブラの刀系	16～30	10～99	2～35	基本攻击力高，无特殊能力，成长到最高级能追加防锈的印
风魔铁の剑系	20～35	10～99	35～35	基本攻击力高，无特殊能力，初始状态就拥有最大数目的印，是优秀的合成主材料
カブラギ系	25～40	10～99	35～35	基本攻击力高，无特殊能力，初始状态就拥有最大数目的印，获得方法为在银行存款达到99,999,999元，或将“大刚剑カブラ”强化到99的状态后，在迷宫中遇到“武器锻造营业”时交给其锻造
ボロいつるはし系	3～10	25～99	8～35	可以挖墙的铁镐，要注意如果使用过多很容易损坏，成长后会追加使敌人失明的印
ボロいマトック系	5～12	25～99	8～35	可以一次挖两格墙的铁镐，使用过多容易损坏，成长后会追加使敌人失明的印
サトリピック系	7～14	25～99	3～35	能挖墙的高级铁镐，永远不会损坏，成长后会追加使敌人失明的印
必中小刀系	1～5	25～99	10～35	直接攻击100%命中，成长到最高级后还会追加会心一击的印
かまいたち系	2～9	25～99	2～35	妖刀村正，能攻击前面3方向的敌人，成长到最高级还会追加HP+20的印
战神の斧系	5～10	10～99	3～6	偶尔能打出会心一击，成长后会心几率会有所提升，此外也会慢慢追加HP+5以及定身效果的印
使い舍て刀系	30～37	30～99	10～35	每次攻击命中后强度都会下降1，所以叫用完就扔的刀
光の刃系	3～9	25～99	5～35	攻击落空后剑身会发光，下次必定发动会心一击，成长后还会追加HP+5和混乱的印
ボロい木づち系	5～12	25～99	8～35	能够破坏陷阱的木锤，如果使用过多容易损坏，成长后会追加混乱的印
坏れないハンマ－系	7～13	25～99	3～35	能够破坏陷阱的高级锤，永远不会损坏，成长后会追加混乱的印
くすんだ金の剑系	2～5	25～99	6～35	由黄金打造出来的剑，不会生锈，成长到最高级还会追加定身的印
火の刃系	9～16	25～99	4～35	在HP全满状态时能够向前方喷出火球，射程无限，火球伤害值为“武器LV×2+6”，武器成长后还会追加HP+10、蓄力攻击、爆发特效等多个印
混乱の手斧系	6～12	25～99	5～35	攻击时有一定几率使敌人混乱，成长后混乱几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印
しびれ刀系	3～9	25～99	3～6	攻击时有一定几率使敌人定身，成长后定身几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印
封印棒系	5～11	25～99	5～35	攻击时有一定几率使敌人封印，成长后封印几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印
おねむガラガラ系	2～8	25～99	3～6	攻击时有一定几率使敌人睡眠，成长后睡眠几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印
直つ暗棒系	4～9	25～99	5～35	攻击时有一定几率使敌人失明，成长后失明几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印
三日月刀系	7～13	25～99	5～35	对爆发系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印
水斩りの剑系	4～11	25～99	5～35	对水栖系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印
空の刃系	2～10	25～99	3～35	对浮游系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印
一ツ目杀し系	5～12	25～99	5～35	对一目系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印
ドレイン斩り系	6～11	25～99	5～35	对吸魂系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印
トカゲ斩りの刃系	10～15	25～99	3～35	对龙系敌人能造成更大伤害，成长到最高级还会追加防锈的印
カミナの剑系	25～40	25～99	10～35	攻击时有一定几率降低敌人攻击力，成长后几率会有所提升，到最高级还会追加防锈的印
バ－ゲンの刀系	9～16	25～99	6～35	能提高打死敌人后掉落金钱的几率，此外购买东西时能打八折，成长后还能追加提升HP的印

盾一览

名称	强度	界限	印数	效果
ヤシの盾系	2～15	10～99	5～27	椰树材料做的盾，无特殊能力，成长后会追加HP+5和满腹度消耗速度减慢的印
铜の盾系	4～18	10～99	4～27	比椰树盾稍好的铜盾，无特殊能力，成长后会追加HP+5和防锈的印
铁の盾系	6～20	10～99	3～27	比铜盾更好的铁盾，无特殊能力，成长后会追加HP+10的印
ばん族の盾系	8～22	10～99	5～27	蛮族的盾，无特殊能力，成长后会追加HP+5和防锈的印

名称	强度	界限	印数	效果
兽の盾系	10～23	10～99	4～27	兽之盾，无特殊能力，成长后会追加HP+10和强度+3的印
陨石の盾系	12～25	10～99	5～27	由陨石材料制作而成的盾，无特殊能力，成长后会追加HP+10和防锈的印，最高级还具备防盗效果
朱刚石の盾系	14～27	10～99	4～27	由红色的朱刚石为材料制作而成的盾，无特殊能力，成长后会追加HP+10的印，最高级还具备炎半减和防啄的效果
风魔铁の盾系	16～30	10～99	3～27	由特殊金属风魔铁制作而成的盾，无特殊能力，防御力较高，成长到最高级会追加防锈的印
螺旋风魔の盾系	25～40	10～99	27～27	基本防御力高，无特殊能力，初始状态就拥有最大数目的印，是优秀的合成主材料
ハラモチの盾系	2～10	15～99	3～27	能够减慢满腹度消耗速度的盾，成长到最高级会追加HP+20的印
重い盾系	12～28	15～99	7～27	基本防御力较高，但会加快满腹度消耗速度，成长到最高级会追加不动和防金钱被盗的印
トカゲの盾系	10～18	15～99	3～27	能使龙系吐火伤害半减的盾，成长到最高级会追加反击效果的印
反击の盾系	3～12	15～99	5～27	能将受到的一部分伤害反击给敌人的盾，成长到最高级会追加伤害转经验值的印
见切りの盾系	2～10	15～99	2～27	能提升回避力的盾，成长后回避几率会进一步提升，并会追加防锈的印
使い舍ての板系	30～37	15～99	12～27	每次受到攻击强度都会下降1点，所以叫用完就扔的盾
爆发隐の盾系	5～13	15～99	4～27	能使爆发类伤害半减的盾，成长到最高级时会追加防锈和防金钱被盗的印
くすんだ金の盾系	2～5	15～99	7～27	由黄金制作而成的盾，具备防锈效果，成长到最高级时会追加满腹度回复的印
动かずの盾系	4～12	15～99	4～27	不动之盾，受到吹飞攻击或者踩中高飞陷阱都不会发生移动，成长到最高级时会追加反击的印
ややゲイズな盾系	6～10	15～99	4～27	能使催眠攻击无效的盾，成长到最高级时会追加回避率提升的印
变换の盾系	7～11	15～99	5～27	能将敌人魔法弹效果直接转化为10点HP伤害的盾，成长后伤害值会降低，到最高级时会追加HP+10和强度+3的印
サトリの盾系	7～14	15～99	4～27	使满腹度不减的盾，但最大满腹度固定为1，成长后会追加防锈和伤害转经验值的印
福果の盾系	3～8	15～99	3～27	能使受到的伤害一部分转化为经验值，成长后会追加HP+5的印，最高级时还会追加强度+3的印
どんぶりの盾系	4～10	15～99	5～27	受到敌人攻击时有一定几率回复满腹度，成长后会追加防锈的印
受け流しの盾系	6～13	15～99	4～27	受到攻击时有一定几率将伤害转移给身边的其他人，成长后发动几率提升，最高级会追加反击和不动的印
锭前の盾系	5～12	15～99	4～27	能防止身上物品被盗的盾，成长到最高级时会追加爆发半减的印
金库の盾系	6～13	15～99	3～27	能防止身上金钱被盗的盾，成长到最高级时会追加爆发半减的印
ややギャドンな盾系	7～14	15～99	3～27	能防止身上道具被啄走的盾，成长到最高级时会追加回避率提升的印
灯火の盾系	4～8	15～99	2～27	燃烧道具（选择“くべる”）后能照亮周围一格范围的盾，该能力无法进行合成
ジャガ－の盾系	30～40	15～99	11～27	受到攻击时有一定几率使敌人混乱或定身，遭受雷攻击时有时也会反弹伤害，成长到最高级时会追加反击和催眠无效的印

腕轮一览

注 受祝福的腕轮不怕封印或诅咒效果，处于封印状态时其特殊能力无法发挥，处于诅咒状态时能力可发挥，只是无法取下。

名称	买价	卖价	效果
远投の腕轮	2000	700	射箭、投掷道具等具备贯通效果，射程无限（注意要打碎壶的时候不要装备该腕轮）
ちからの腕轮	2000	700	增加3点力量
ヘタ投げの腕轮	2000	700	射箭、投掷道具等无法命中敌人
混乱よけの腕轮	3000	1050	防止混乱状态
咒いよけの腕轮	3000	1050	防止身上道具被诅咒
睡眠よけの腕轮	3000	1050	防止睡眠状态
毒消しの腕轮	3000	1050	防止力量值的下降
保持の腕轮	3000	1050	防止多种能力的下降，包括等级、力量最大值、满腹度最大值、HP最大值
ワナの腕轮	3000	1050	行动过程中迷宫中的陷阱不断增加
痛恨の腕轮	3000	1050	敌人的攻击有一定几率变为痛恨一击（会心一击）
魔物呼びの腕轮	3000	1050	迷宫中的敌人出现率提升
回复の腕轮	5000	1750	加快HP的回复速度，满腹度的消耗加快
水グモの腕轮	5000	1750	能在水路中行走，要注意行走时卷物容易被打湿，香蕉容易变坏
壁抜けの腕轮	5000	1750	能在墙壁中移动，在墙壁中每回合减少10点HP
里道の腕轮	5000	1750	路过隐藏房间或隐藏通道时墙壁会自动崩坏
高飞びの腕轮	5000	1750	行动时会随机发生瞬移
爆发の腕轮	5000	1750	行动时会随机发生爆炸
气配察知の腕轮	5000	1750	在地图上显示该层所有敌人的位置
道具感知の腕轮	5000	1750	在地图上显示该层所有道具的位置
弹きよけの腕轮	10000	3500	防止身上道具被弹飞
しあわせの腕轮	10000	3500	幸运腕轮，每回合经验值增加1点
鉴定师の腕轮	30000	10500	自动识别捡起来的道具
透视の腕轮	30000	10500	在地图上显示敌人、道具、NPC以及楼梯的位置
ワナ师の腕轮	30000	10500	能够捡起陷阱并设置，敌人踩上陷阱会中招
ブルドッ君の腕轮	30000	10500	直接攻击夜晚的敌人能造成大伤害（基本伤害值25点，武器有特攻效果时伤害更多）

卷物一览

注 受祝福的卷物可以使用两次，其中圣域卷物可以因此捡起来一次再使用，但吸出的卷物比较特殊，受祝福后也只能使用一次，不过可以将吸出来的道具全部附加祝福状态，所以在以前作品中最著名的通过祝福之壶+吸出卷物来无限强化的秘技这次失效了。

名称	买价	卖价	效果
あかりの卷物	100	35	可看清该层地图的全部状况
おはらいの卷物	500	175	解除一个道具的诅咒或封印状态，低几率解除身上全部道具（壶内道具除外）的诅咒或封印状态
识别の卷物	300	105	识别一个道具，低几率识别身上全部道具（壶内道具除外）
天の惠みの卷物	500	175	将所选择的武器强度提升1点，低几率提升3点，此外可解除武器的诅咒或封印状态
地の惠みの卷物	500	175	将所选择的盾强度提升1点，低几率提升3点，此外可解除盾的诅咒或封印状态
メッキの卷物	500	175	使用后给武器或盾镀金，增加防锈的印，防止强度下降
混乱の卷物	1000	350	使房间内的敌人全体进入混乱状态
バクスイの卷物	1000	350	使房间内的敌人全体进入睡眠状态，敌人醒来后呈倍速行动
直空斩りの卷物	1000	350	给房间内的敌人全体30点左右的伤害
全灭の卷物	3000	1050	使房间内的敌人全灭，但无法获得经验值
ゾワゾワの卷物	800	280	使自身周围一圈的敌人进入慌张状态，攻击向后
ワナ消しの卷物	800	280	消除本层内的全部陷阱
困った时の卷物	1000	350	陷入困境时使用该卷物能随机获得各种好的效果，包括HP回复、力量回复、满腹度回复、解除诅咒、解除异常状态、直接获得金钱等，被敌人包围时还可将敌人定身
壶增大の卷物	500	175	使壶的容量增大一格
与药の卷物	800	280	解除自己和所有同伴的异常状态
圣域の卷物	3000	1050	直接使用无效果，放置在地上后站在卷物上不会受到怪物的直接攻击，特殊攻击除外，与以往不同的是，从卷物上移开后再次走上去卷物就会消失
脱出の卷物	100	35	使用后会从迷宫脱出，回到村子，保留身上的道具后金钱
白纸の卷物	5000	1750	可以书写成其他的卷物（必须是曾经使用过的），然后发挥效用
ぬれた卷物	10	3	被打湿的卷物，经过一定层数会晾干回复正常（放入壶中无效）
バナナの卷物	500	175	使用后可将指定的道具变为香蕉，包括受诅咒和封印的的道具
くちなしの卷物	800	280	无口的卷物，使用后该层不能吃草、读卷物和吃食物
拾えずの卷物	800	280	使用后该层无法捡起道具
敌加速の卷物	1000	350	使用后该层所有敌人速度提升一级
魔物部屋の卷物	1000	350	在房间内使用的话会使该房间立刻变为大怪物房间，如果该层已有大怪物房间则会将西林拉入其中，下层必定会再次出现大怪物房间
ワナの卷物	800	280	使用后会使该层的陷阱数量大大增加
迷子の卷物	3000	1050	使用后会忘记该层已经探明的地图
水がれの卷物	800	280	使用后会使该层的水干涸，从而可在水道中行走
いかすしの卷物	200	70	对イカキング系怪物投掷饭团后得到，食后满腹度回复40点
ねだやしの卷物	10000	3500	根绝的卷物，对怪物投掷后该系怪物不会在以后的冒险中出现，再次根绝其他怪物时前一个将会还原
ひきよせの卷物	800	280	带有同伴时，将同伴唤至身边；无同伴时，将道具或怪物引至身边
吸い出しの卷物	500	175	使用后可将指定壶中的道具全部吸出，避免打碎壶
オ－ラ消しの卷物	1000	350	消除本层内全部怪物的奥拉状态
昼夜の卷物	1000	350	使用后能立刻切换昼夜，在大怪物房间使用的话可以全灭怪物
タグの卷物	500	175	标签的卷物，可对一个武器或盾作上标签
ただの纸切れ	10	3	碎纸片，卷物被ギャドン系敌人啄走后，打死敌人就会留下这个，无任何效果
绍介状	10	3	进入高级商店必须的道具，使用一次后就消耗掉
技回复の卷物	1000	350	使用后能回复全部特技的使用次数

草・种一览

注 注：受祝福的草・种效果会变为两倍，包括回复的满腹度也会变为10。

名称	买价	卖价	效果
名称	买价	卖价	效果
杂草	10	3	没有任何效果的杂草
药草	50	17	回复HP25点，HP满值时使用增加最大值1点
弟切草	100	35	回复HP100点，HP满值时使用增加最大值2点
いやし草	200	70	回复HP200点，HP满值时使用增加最大值3点
命の草	500	175	增加HP最大值4点
胃扩张の草	300	105	增加满腹度最大值10点
胃缩小の草	300	105	减少满腹度最大值10点
しあわせ草	2000	700	等级提升1级
天使の种	5000	1750	等级提升3级
不幸の种	2000	700	等级下降3级
超不幸の种	5000	1750	等级变为1级
毒消し草	100	35	回复力量到最大值
ちからの草	500	175	回复力量值1点，力量满值时使用增加最大值1点
すばやさ草	300	105	一定回合内呈倍速状态
混乱草	300	105	一定回合内呈混乱状态
睡眠草	500	175	一定回合内呈睡眠状态
物忘れの草	2000	700	识别了的道具名称会全部忘记，向敌人投掷的话是造成无气力状态
高飞び草	100	35	瞬移到该层的其他房间
めぐすり草	300	105	能看见该层迷宫中的所有陷阱
ドラゴン草	500	175	使用后向前方吐出火焰攻击敌人，投掷后也有相同效果

名称	买价	卖价	效果
パワ－アップ草	300	105	一定回合内攻击力提升
无敌草	2000	700	一定回合内呈无敌状态
复活の草	1000	350	被打倒后会自动复活一次，直接使用无效，带在身上便可，放入壶中也无效
成长の种	300	105	一定回合内将武器和盾的成长效果提升4倍
目つぶし草	300	105	一定回合内呈失明状态
やりなおし草	1500	525	被打倒后会自动复活一次，可以选择回村还是继续冒险，放入壶中也有效
狂战士の种	500	175	一定回合内呈狂战士状态，自动攻击最近的人
忌火起草	2000	700	使用后身上所有道具变为诅咒状态或封印状态，投掷的话使敌人进入封印状态

箭・石头一览

注 与NDS版不同，PSP版中箭・石头无祝福、封印、诅咒的异常状态。

名称	买价	卖价	威力	效果
木の矢	10	3	2	最普通的木箭，威力较低
铁の矢	30	10	7	威力较高的铁箭
银の矢	50	17	3	具备贯通效果的银箭，射程无限，威力介于木箭和铁箭之间
会心の矢	40	14	4	偶尔能打出会心一击的箭
毒矢	60	21	2	能使人中毒的箭
吹き飞ばしの矢	70	24	3	命中敌人有一定几率使敌人吹飞
必中の矢	80	28	3	射出后必定能命中敌人的箭
とどめの矢	90	31	5	很难命中敌人，但只要命中就会产生即死效果
生气の矢	100	35	2	能够将产生的伤害转化为HP来回复
へもじの矢	70	24	3	命中敌人后有一定几率产生定身效果，只有在与へもじ对决时才有机会获得该箭
石	20	7	12	石头可以越过墙壁投掷，投掷范围为前方3格，伤害固定为12点
デブ－タの石	40	14	20	比普通石头高级，投掷范围为前方3格（有斜向追踪判定），伤害固定20点
爆弹石	80	28	30	投掷后会产生爆炸效果的石头，投掷范围为前方3格

食物一览

注 本作中的食物主要是香蕉，代替以往作品中的饭团，用来回复满腹度。（相应的大家熟悉的大眼饭团怪这次名称也变成了香蕉怪，能力还是与以往一样。）随着时间流逝，香蕉会按青→黄→完熟→腐烂的状态进行变化，放入壶中则可避免。香蕉使用完后会留下香蕉皮，放置在地上让敌人采用的话，敌人会陷入滑倒状态，防御力下降，一定回合内任我们打，要好好利用。此外，西林遭遇火焰伤害时，身上的香蕉会变为烧香蕉，与以往烧饭团不会再变腐不同的是，这次踩中污水陷阱或者走在水路上，烧香蕉还是可能会变腐。此外，本作虽然有饭团登场，但没有烧饭团和腐烂饭团的变化。受祝福的食物效果会变为两倍。

名称	买价	卖价	效果
青いバナナ	50	17	青香蕉，回复满腹度50点，满腹度处于满值时使用提高3点上限值
黄色いバナナ	100	35	黄香蕉，回复满腹度80点，满腹度处于满值时使用提高4点上限值
完熟バナナ	200	70	熟香蕉，回复满腹度120点，满腹度处于满值时使用提高5点上限值
くさったバナナ	30	10	腐烂香蕉，回复满腹度30点，HP减少5点，并追加4种异常状态中的一种：混乱、睡眠、失明、力量-3
烧きバナナ	150	52	烧香蕉，回复满腹度60点，回复HP40点，满腹度处于满值时使用提高4点上限值
チョコバナナ	300	105	巧克力香蕉，回复满腹度80点，满腹度处于满值时使用提高2点上限值，并追加以下7种好的异常状态中的一种：HP全回复、力量回复1点、识别当前层所有道具、当前层不眠、当前层忍足、当前层满腹度消耗速度减慢、当前层力量值不会下降
バナナの皮	15	5	吃完香蕉后留下的香蕉皮，放置在地上让敌人踩中后会使敌人陷入滑倒状态，投掷则无效
ダイエットバナナ	500	175	减肥香蕉，满腹度全回复，最大满腹度下降5点
アイスバナナ	200	70	冰冻香蕉，回复满腹度30点，进入冰冻状态，火焰攻击无效
おにぎり	500	175	传统的饭团，回复满腹度50点，满腹度处于满值时使用提高3点上限值

壶一览

注 以下所列价格为壶容量为0时的基本价格，壶容量每增加1，价格提升5%，比如“保存之壶【0】”的买价为600，“保存之壶【3】”则为690，以此类推，壶的最大容量为5.受祝福的壶不怕封印或诅咒效果，处于封印状态时无法放入道具也无法取出，但可以打碎。

名称	基本买价	基本卖价	效果
保存の壶	600	210	自由储存道具的壶，道具可随时取出，放入的香蕉不会腐烂，卷物不会打湿
识别の壶	600	210	道具放入其中能够立刻识别
やりすごしの壶	600	210	可钻入壶中躲避敌人，一定回合后出来，对敌人投掷的话可将敌人封入壶中
四二钵	600	210	投掷出去的话会产生爆炸，壶中的道具消失。壶的名字来自于Chunsoft的AVG名作《428 被封锁的涉谷》
ただの壶	600	210	没有特殊效果的壶，权当保存之壶来用吧，要取道具就把壶打碎
换金の壶	1000	350	道具放入其中能换为金钱，价钱同商店里的卖价
变化の壶	1000	350	放入的道具会变化成其他道具
手封じの壶	1000	350	放入道具的话西林会变为“手封”状态，武器解除，且无法使用道具，也无法捡起道具，遭受敌人攻击时状态解除
割れない壶	1000	350	无法打碎的壶，只有在第一个村子的碎壶店花钱才能打碎
水がめ	1000	350	在水边可装入水，然后对敌人使用可减低持剑敌人的攻击力，封印爆弹系怪物的特技，还可破坏陷阱，注意对香蕉王子使用的话会导致他即死
油壶	1000	350	能够倒出油来，在地板上点燃后能够照明
チョコの壶	1000	350	将香蕉放入其中能变为巧克力香蕉，放入其他道具没有效果
おはらいの壶	1600	560	将诅咒或封印的道具放入其中能够解除诅咒和封印状态
たたりの壶	1600	560	放入的道具会变为诅咒和封印状态
祝福の壶	1600	560	放入的道具会变为祝福状态
藏の壶	2500	875	放入的道具能直接送回村子的仓库，仓库满了的话道具直接掉在脚下
底抜けの壶	2500	875	没有底的壶，放入的道具会消失，打碎壶的话会出现落下陷阱，可用来在商店偷东西后脱离
背中の壶	3800	1330	使用后HP全回复，并且能解除一部分异常状态，比如回复力量值
トドの壶	3800	1330	盗贼之壶，站在店外对店里的道具使用能够偷盗（无法偷壶），直接打碎壶的话会使壶里的盗贼出现，呈混乱状态
魔物の壶	3800	1330	使用的话会让与壶容量相等数目的敌人出现在西林周围，直接打碎壶的话敌人会呈混乱状态出现
呼び出しの壶	3800	1330	使用的话会出现NPC角色
合成の壶	6000	2100	能够对武器、盾、杖进行合成
强化の壶	10000	5000	道具放入其中，随着层数的前进会慢慢强化，武器和盾是增加强度，杖会增加使用次数，金钱是增加数量，道具到达强化上限的话壶自然破碎
弱化の壶	10000	5000	道具放入其中，随着层数的前进会慢慢弱化，武器和盾是降低强度，杖会减少使用次数，金钱是减少数量

杖一览

注 杖的魔法弹为必中效果，当次数使用完后将杖投出也可获得相同效果。受祝福的杖效果会变为两倍，处于封印状态时则无法使用。

名称	效果
痛み分けの杖	令敌人承受与西林同等的伤害。
一时しのぎの杖	令敌人瞬移至楼梯，并进入定身状态，无法行动，敌人受到攻击后自动解除
かなしばりの杖	令敌进入定身状态，无法行动，敌人受到攻击后自动解除
场所がえの杖	与敌人交换位置
吹き飞ばしの杖	将敌吹飞10格远
封印の杖	封印敌人特殊能力
身代わりの杖	使敌人变为假西林，吸引其他敌人攻击
转ばぬ先の杖	持有时不会被绊脚石绊掉道具
トンネルの杖	对墙壁使用可破坏一直线上的墙，斜向无效，对敌人使用能造成10点伤害
飞びつきの杖	使用后西林会向前直线突进，直到碰到障碍才停下，可越过水面，是脱困的好道具
加速の杖	使敌人速度提高一个等级
钝足の杖	使敌人速度下降一个等级
幸せの杖	使敌人等级提高一级
不幸の杖	使敌人等级下降一级
ワナ消しの杖	魔法弹飞过的地方陷阱全部消除，对敌人使用能造成2点伤害
魔道の杖	对敌使用会随机出现混乱、睡眠、高飞、钝足等状态
ただの杖	无任何效果的杖
雷光の杖	对敌人造成25点固定伤害（祝福后50点，夜晚敌人1点），魔法弹具备追尾效果
土块の杖	使用后在面前造一个土块作为障碍，土块受到攻击会被破坏

札一览

注 相对于杖来说札属于范围攻击，但投掷出去并非100%命中，所以各有优势。

名称	效果
睡眠の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入睡眠状态
封印の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入封印状态
混乱の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入混乱状态
空振りの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入空振状态（直接攻击落空）
ゾワゾワの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入慌张状态（攻击反向）
影缝いの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入影缝状态（无法移动）
加速の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入加速状态，速度提升1级
钝足の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入钝足状态，速度降低1级
狂战士の札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入狂战士状态，自动攻击最近的人
イカリの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入发怒状态，攻击力2倍
オオイカリの札	投掷后使目标周围的一圈敌人陷入大怒状态，攻击力2倍+倍速状态



怪物资料一览

了解了敌人的能力，也就做到了知己知彼、百战不殆。以下列出全部白天登场的怪物资料，夜晚怪物的特殊能力与白天种基本一致，只是HP、攻击力、经验值等能力略有差别，限于篇幅不单独列出。表格中的“熟练度”代表打死后获得装备熟练度，“属性”一栏代表怪物属性，有些怪物同时具备多个属性，特效武器伤害也会叠加。

	属性	特效印
普	普通系	无
水	水栖系	水栖特效
龙	龙系	ドラゴン特效
浮	浮游系	浮游特效
吸	吸收系	ドレイン特效
爆	爆发系	爆发特效
目	一目系	一ツ目特效

LV	名称	HP	攻	防	EXP	熟练度	属性	能力说明
1	マムル	5	2	1	3	1	普	无特殊能力
2	あなぐらマムル	9	6	3	6	1	普	无特殊能力
3	洞窟マムル	6	54	19	1000	70	普	直接攻击只能造成1点伤害，封印后解除
4	ギタンマムル	12	84	38	5500	500	普	倍速行动，直接攻击只能造成1点伤害，封印后解除，死后必定掉落2000元
1	チンタラ	7	7	1	4	1	普	无特殊能力
2	中チンタラ	28	18	8	40	10	普	无特殊能力
3	大チンタラ	57	47	15	480	40	普	无特殊能力
4	特大チンタラ	73	90	21	3800	300	普	无特殊能力
1	タネッコ	6	3	4	5	1	普	无特殊能力
2	アズキッコ	53	33	16	230	30	普	无特殊能力
3	ナッツッコ	62	62	22	1280	90	普	无特殊能力
4	ダイズッコ	85	77	32	3500	250	普	无特殊能力
1	ガマラ	28	10	1	5	1	普	会偷盗西林金钱然后瞬移，倍速移动，打死后必定掉落金钱
2	ガマグッチ	51	23	7	10	7	普	能力同上
3	ガマゴン	65	30	11	100	20	普	能力同上
4	ガマド－ン	77	45	17	1000	100	普	除了以上能力，还会主动拾起地上金钱并对西林投掷
1	ひまガッパ	14	7	3	4	2	水	会捡起地上道具向西林投掷，但必定落空，射程3格；向其投掷道具它会返投回来
2	いやすぎガッパ	56	28	17	180	20	水	会捡起地上武器和金钱以外的道具向西林投掷，射程5格；向其投掷道具它会返投回来
3	たまらんガッパ	71	42	20	850	60	水	会捡起地上金钱以外的道具向西林投掷，射程10格；向其投掷道具它会返投回来
4	おてあげガッパ	89	63	30	1700	170	水	会捡起地上所有道具向西林投掷，射程为该楼层全部范围；向其投掷道具它会返投回来
1	ピョコダイル	19	9	4	12	5	龙水	类似于象棋中的“马走日”，斜向跳跃攻击，造成10点伤害
2	ピョンダイル	70	40	21	600	40	龙水	同上，斜向跳跃攻击，造成20点伤害
3	ボヨンダイル	86	76	23	2700	150	龙水	同上，斜向跳跃攻击，造成30点伤害
4	バイ－ンダイル	95	88	29	4300	500	龙水	同上，斜向跳跃攻击，造成40点伤害
1	イカキング	19	8	4	8	2	水	吐出墨汁造成对象失明状态，持续10回合，范围为正前方
2	イカだいおう	55	23	15	110	15	水	吐出墨汁造成对象失明状态，持续10回合，范围为周围8格
3	イカエンペラ－	65	38	20	600	50	水	吐出墨汁造成对象失明状态，持续10回合，范围为整个房间
4	イカカイザ－	78	57	33	1800	200	水	吐出墨汁造成对象失明状态，持续10回合，范围为整个房间
1	コガタナバチ	15	13	1	13	5	浮	攻击后会后退一格，有时候会使出混乱刺，攻击力翻倍，自己死亡
2	ワキザシバチ	46	27	14	200	30	浮	攻击后会后退一格，有时候会使出混乱刺，攻击力翻倍，自己死亡
3	カタナバチ	57	72	16	2200	120	浮	攻击后会随机后退2格内位置，有时候会使出混乱刺，攻击力翻倍，自己死亡
4	ダイトウバチ	83	87	24	3700	250	浮	攻击后会随机后退2格内位置，有时候会使出混乱刺，攻击力翻倍，自己死亡
1	ヒ－ポフ	17	7	7	10	2	龙浮	吐火造成10点固定伤害，有可能失败，范围为周围8格内
2	ホノオポフ	43	18	18	120	15	龙浮	吐火造成20点固定伤害，有可能失败，范围为周围8格内
3	カエンポフ	57	26	22	490	35	龙浮	吐火造成30点固定伤害，有可能失败，范围为周围8格内
4	ゴオオポフ	68	46	26	950	80	龙浮	吐火造成40点固定伤害，有可能失败，范围为周围8格内
1	おにぎりクマ	25	15	8	35	8	普	无特殊能力
2	おにぎりアナグマ	69	65	25	2400	120	普	无特殊能力
3	おにぎりツキノワ	86	85	35	4500	250	普	无特殊能力
4	おにぎりヒグマ	108	110	46	7000	600	普	无特殊能力
1	ガラ魔道士	18	8	6	14	4	普	远距离魔法杖攻击，效果包括吹飞、倍速、场所替换、高飞等
2	ガラ中流魔道士	51	21	18	170	25	普	远距离魔法杖攻击，效果包括一时缚、混乱、失明、20点伤害等
3	ガラ上流魔道士	62	28	20	1000	60	普	远距离魔法杖攻击，效果包括狂战士、定身、封印、等级降1、身代（混乱）等
4	ガラ贵族魔道士	78	39	24	1800	100	普	远距离魔法杖攻击，效果包括变香蕉、等级降3、HP变1/4、钝足、痛分等
1	ぬすっトド	30	10	6	8	3	水	偷盗西林身上道具以及地板上道具，成功后立刻瞬移并逃跑，打死后掉落道具
2	みどりトド	55	17	11	24	10	水	能力同上
3	アイアントド	81	25	16	150	40	水	能力同上
4	しょうめつトド	103	34	22	500	80	水	偷盗西林身上道具以及地板上道具，成功后立刻瞬移并逃跑，但打死后无法找回道具
1	ミドロ	21	6	3	10	4	水	降低1点装备中的武器或盾的强化值；受到攻击时会分裂
2	ゲドロ	43	12	7	80	20	水	降低2点装备中的武器或盾的强化值；受到攻击时会分裂
3	オドロ	53	18	12	200	30	水	同时降低1点装备中的武器和盾的强化值；剥落装备的1个印（包括防锈印）或标签；受到攻击时会分裂
4	チドロ	67	25	18	420	50	水	同时降低2点装备中的武器和盾的强化值；剥落装备的1个印（包括防锈印）或标签；受到攻击时会分裂
1	ノロ－ジョ	21	13	7	22	5	普	让西林身上的1个道具进入诅咒或封印状态
2	ノロ－ジョの姉	52	24	15	170	20	普	让西林身上的1个道具进入诅咒或封印状态
3	ノロ－ジョの母	65	36	18	480	60	普	让西林身上的2个道具进入诅咒或封印状态
4	ノロ－ジョの婆	78	52	29	1200	130	普	让西林身上的2个道具进入诅咒或封印状态
1	毒サソリ	35	18	12	53	12	吸	降低1点西林力量值
2	鬼サソリ	70	34	25	360	25	吸	降低2点西林力量值
3	しびれサソリ	83	53	27	1200	80	吸	降低1点西林力量值上限
4	剧毒サソリ	95	75	36	2700	170	吸	降低2点西林力量值上限
1	すいだすゾウ	27	13	10	28	6	吸	吸收自身周围8格内怪物（包括西林）的异常状态，HP全回复且攻击力提升1级。
2	とりこむゾウ	48	30	16	270	25	吸	吸收自身周围8格内怪物（包括西林）的异常状态，HP全回复且攻击力提升2级。
3	くみこむゾウ	59	43	18	700	50	吸	吸收自身周围8格内怪物（包括西林）的异常状态，HP全回复且攻击力、防御力都提升1级。
4	ひきこむゾウ	76	59	28	1400	170	吸	吸收自身周围8格内怪物（包括西林）的异常状态，HP全回复且攻击力、防御力都提升2级。
1	タイガ－ウッホ	42	20	12	63	16	普	将临近的怪物向西林投掷，固定伤害5点，射程5格；临近西林的话会将西林投掷到陷阱或者大怪物房间
2	タイガ－ウホホ	68	39	18	350	35	普	能力同上，投掷伤害固定10点，射程10格
3	タイガ－ウホ－ン	77	48	20	800	60	普	能力同上，投掷伤害固定15点，射程15格
4	タイガ－ウボッホ	93	69	32	2000	170	普	能力同上，投掷伤害固定20点，射程20格
1	ボウヤカ－ト	16	9	4	18	5	普	倍速移动1回攻击，会远离西林射出木箭，在通道内不会攻击
2	クロスカ－ト	24	12	6	30	7	普	行动同上，射出铁箭
3	吹きでびカ－ト	34	16	10	50	9	普	行动同上，射出吹飞箭
4	贯通カ－ト	45	20	13	86	15	普	行动同上，射出银箭
1	オヤジ战车	60	25	17	160	20	爆	钝足状态，射出带爆发效果的炸弹，造成20点固定伤害
2	ガンコ战车	75	37	20	400	35	爆	速度正常，射出带爆发效果的炸弹，造成30点固定伤害
3	ゴウジョウ战车	83	48	24	1600	80	爆	倍速移动1回攻击，射出带爆发效果的炸弹，造成40点固定伤害
4	イッテツ战车	99	57	39	3000	200	爆	倍速移动2回攻击，射出带爆发效果的炸弹，造成50点固定伤害（夜晚是60）
1	ゲイズ	26	11	9	19	6	目	临近时对西林催眠，催眠效果包括：随机变换方向、空挥、使用道具、投掷道具
2	ス－パ－ゲイズ	49	19	17	190	20	目	能力同上
3	ハイパ－ゲイズ	54	34	21	820	80	目	能力同上
4	ゲンナマゲイズ	65	43	27	1500	130	目	能力同上，催眠范围扩大到整个房屋内；打死后固定掉落5000元
1	ンドゥバ	20	22	4	15	4	普	化为地上的道具或金钱，被捡起时回复原形
2	ンドゥル－	36	37	8	33	9	普	化为道具或金钱，被捡起时不会显形，前往下一层时在道具栏中会自动回复原名ンドゥル－，使用、投掷或装入壶中时会立刻现身
3	ンバマ	47	53	11	100	20	普	化为道具或金钱，除了使用、投掷以外始终不会自己显形，包括识别、带回村中都不会
4	ンバル－ン	49	90	11	330	80	普	具备以上三者全部能力，随机使用

LV	名称	HP	攻	防	EXP	熟练度	属性	能力说明
1	畠荒らし	23	12	7	18	4	普	将自己行进路上的道具变为杂草；对西林投掷杂草攻击，2点伤害
2	壶荒らし	43	16	11	75	8	普	行动同上，投掷杂草时是直接投入壶中
3	物荒らし	62	37	15	670	40	普	行动同上，投掷杂草时能将西林身上一件道具弹飞
4	大物荒らし	73	46	23	950	90	普	除具备以上能力，临近西林时还能将其身上一件道具（包括装备）直接变为杂草
1	まわるポリゴン	37	16	11	66	12	吸	与西林在同一个房间内时，一回合便可瞬移到西林旁边；临近时，下降HP最大值1点或满腹度最大值3%
2	おどるポリゴン	61	32	17	320	35	吸	行动同上，下降HP最大值2点或满腹度最大值5%
3	うたうポリゴン	73	45	21	900	60	吸	行动同上，下降HP最大值3点或满腹度最大值7%
4	らんぶポリゴン	86	62	28	1600	200	吸	行动同上，下降HP最大值5点或满腹度最大值10%
1	デブ－タ	47	21	8	100	20	普	远距离投石攻击，固定20点伤害，射程2格
2	デブ－チョ	72	38	22	840	70	普	远距离投石攻击，固定20点伤害，射程4格
3	デブ－トン	83	50	30	2000	200	普	远距离投石攻击，固定20点伤害，射程6格
4	デブ－ゴン	97	71	35	4000	400	普	远距离投石攻击，固定20点伤害，射程10格
1	パコレプキン	34	24	3	83	24	浮	能在墙壁中移动，移动方式随机，能用投石攻击到
2	パコレプキ－ナ	66	36	15	210	25	浮	能力同上
3	パコレプキング	75	65	19	1400	80	浮	能力同上
4	パコレプゴッド	84	80	24	2500	170	浮	能力同上
1	フィア－ラビ	26	9	9	67	9	普	召唤房间内3名敌人将西林围起来，自己先攻击一次
2	ホラ－ラビ	50	29	16	220	35	普	召唤房间内5名敌人将西林围起来，自己先攻击一次
3	ドレッドラビ	74	43	20	880	80	普	召唤该层楼内的3名敌人将西林围起来，自己先攻击一次
4	テリブルラビ	83	53	26	1200	200	普	召唤该层楼内的5名敌人将西林围起来，自己先攻击一次
1	カラクロイド	44	18	12	72	9	普	倍速移动1回攻击；2回合不行动设置一个陷阱；被打倒时变身为陷阱
2	スチ－ムロイド	64	41	22	440	35	普	能力同上
3	エレキロイド	80	60	30	1500	80	普	能力同上
4	バイオロイド	94	77	39	3500	300	普	能力同上
1	ケンゴウ	58	32	16	180	15	普	将西林身上装备的盾住后弹飞10格远
2	イアイ	67	58	24	1500	90	普	能力同上，弹飞对象包括武器和盾
3	シハン	80	75	32	3600	300	普	能力同上，弹飞对象包括武器、盾和腕轮
4	タツジン	92	89	42	5000	400	普	弹飞对象包括武器、盾和腕轮，弹飞范围变为西林周围10格内随机位置
1	ギャドン	48	22	17	90	12	浮	将杖的使用回数变为0，壶中的可避免
2	ギャイラス	57	34	20	500	35	浮	将卷物或札变为碎纸（ただの紙切れ），壶中的可避免
3	ギャンドラ－	69	56	26	1300	80	浮	将壶的使用回数变为0
4	ギャンドロン	85	72	36	2800	200	浮	除具备以上三者能力，还具备消除武器、盾印的能力，随机使用
1	フラッシュバ－ド	31	11	18	57	9	浮	投掷道具对其无效；受到爆发攻击会分裂；受到火焰攻击会回复自身HP；能回复周围怪物的HP 30点
2	グレアバ－ド	43	20	25	200	25	浮	基本能力同上，回复周围怪物的HP增加为60点
3	ツインクルバ－ド	56	29	35	730	80	浮	基本能力同上，回复范围扩大，在西林视线内有怪物受伤它会立刻瞬移过来回复30点HP
4	シャインバ－ド	68	36	43	1000	170	浮	基本能力同上，回复能力提升，在西林视线内有怪物受伤它会立刻瞬移过来回复60点HP
1	ヤンぴ－	38	23	7	71	16	普	用铁头功对西林冲撞，造成吹飞效果，固定10点伤害，如果碰到墙壁会破坏墙壁并追加10点伤害，吹飞距离为它与西林之间距离+1格
2	亲卫ヤンぴ－	49	44	13	310	40	普	能力同上，吹飞固定20点伤害，碰到墙壁追加20点伤害，吹飞距离为它与西林之间距离+2格
3	副总长ヤンぴ－	60	68	20	2000	90	普	能力同上，吹飞固定30点伤害，碰到墙壁追加30点伤害，吹飞距离为它与西林之间距离+3格
4	总长ヤンぴ－	92	82	28	4200	250	普	能力同上，吹飞固定40点伤害，碰到墙壁追加40点伤害，吹飞距离为它与西林之间距离+4格
1	バナナ见习い	16	11	5	15	5	普	无特殊能力，对其投掷香蕉类道具可使其即死

LV	名称	HP	攻	防	EXP	熟练度	属性	能力说明
2	バナナ变化	58	32	18	330	25	普	让西林身上装备品以外的一件道具变为香蕉；对其投掷香蕉类道具可使其即死
3	バナナ亲方	66	50	22	1100	60	普	将西林变为香蕉；对其投掷香蕉类道具可使其即死
4	バナナ元缔	80	61	29	1900	170	普	具备以上三者全部特性
1	ばくだんウニ	62	14	7	15	7	爆水	HP减少为约一半以下时身体变红并停止行动，减少到约1/5时自爆，被卷入的话HP变为1；在其变红时如果伤害能一击干掉它则能阻止其自爆
2	ばくれつウニ	83	22	10	110	20	爆水	能力同上
3	ふんかウニ	102	32	13	500	60	爆水	能力同上
4	大ふんかウニ	130	44	19	1300	130	爆水	能力同上
1	ギャザ－	68	36	23	400	40	水	对所有投掷以及杖、札、卷物等异常状态攻击免疫，转换为2点伤害，但武器印的异常状态效果仍然有效
2	キラ－ギャザ－	75	63	27	1800	90	水	能力同上
3	ヘルギャザ－	96	80	40	5000	300	水	能力同上
4	フォ－ルギャザ－	115	112	50	7500	600	水	能力同上
1	フレフレハムボン	13	5	3	12	5	普	积极靠近其他敌人应援，提升临近敌人攻击力1级，临近敌人受到必死伤害的话会残留1点HP，对西林也有效
2	ガンバレハムボン	34	15	10	50	20	普夜	能力同上，应援攻击力提升2级
3	ファイトハムボン	46	22	15	130	30	普	能力同上，应援攻击力、防御力各提升1级
4	アゲアゲハムボン	60	30	20	400	50	普	能力同上，应援攻击力、防御力各提升2级
1	ドラゴン	80	45	23	1000	40	龙	吐火30点固定伤害，射程为一条直线上
2	スカイドラゴン	90	80	30	3000	150	龙	吐火40点固定伤害，射程为房间内
3	ア－クドラゴン	100	97	42	6000	400	龙	吐火50点固定伤害，射程为整个楼层内
4	アビスドラゴン	120	106	56	8000	600	龙	吐火60点固定伤害，射程为整个楼层内
1	マゼルン	45	15	9	33	8	普	能吞下2个投掷而来的道具并进行合成
2	マゼモン	55	26	13	130	20	普	能吞下3个投掷而来的道具并进行合成
3	マゼゴン	66	40	20	550	50	普	能吞下4个投掷而来的道具并进行合成
4	マゼドン	83	51	27	1150	100	普	能吞下5个投掷而来的道具并进行合成
1	エリガン	78	60	23	1200	50	普	无特殊能力，攻击力高
2	エリガガン	85	70	26	2700	150	普	无特殊能力，攻击力高
3	エリゴガン	108	89	37	4800	300	普	无特殊能力，攻击力高
4	エリズガゴン	125	120	52	9000	700	普	无特殊能力，攻击力高
1	アイアンヘッド	32	16	10	45	10	目	能隔2格距离攻击，转角墙壁也能斜向攻击；蓄力1回合后第二回合会发动会心一击
2	チェインヘッド	84	60	19	900	70	目	能力同上
3	ギガヘッド	106	83	22	3400	200	目	能力同上
4	デスヘッド	120	103	26	6500	500	目	能力同上
1	タベラレル－	8	4	22	8	1	普	倍速行动不断逃跑，是其他敌人的优先攻击目标，被打死后必定掉落道具
2	クダカレル－	20	9	32	20	15	普	能力同上
3	トカサレル－	33	15	40	73	30	普	能力同上
4	トリコマレル－	48	28	55	200	65	普	能力同上
1	カラス天狗	32	5	11	16	4	浮	变为同层内其他怪物的样子
2	ハヤブサ天狗	53	17	23	91	20	浮	能力同上
3	イヌワシ天狗	71	23	32	300	60	浮	能力同上
4	ホウオウ天狗	79	32	38	700	100	浮	能力同上
1	おばけ大根	30	13	11	35	8	普	投掷毒草，射程为直线2格距离
2	まどわし大根	46	23	16	140	20	普	投掷混乱草、毒草，射程为周围2格距离
3	ねむり大根	61	39	20	790	80	普	投掷睡眠草、毒草，射程为周围3格距离
4	みだれ大根	75	50	26	1300	170	普	投掷狂战士的种、毒草，射程为周围5格距离
1	フワッティ－	33	14	11	38	8	普	必定3只同时行动，被它们包围的话会被强制甩飞前进1～3层
2	フカッティ－	54	33	17	370	40	普	能力同上
3	モコッティ－	65	46	22	700	80	普	能力同上
4	ポヨッティ－	73	60	27	1100	170	普	能力同上
1	バリズドン	63	50	25	150	30	普	钝足状态，受到3次攻击的话会释放落雷，固定40点伤害
2	ゴロズドン	88	80	35	1100	70	普	能力同上，落雷伤害固定50点
3	ビカズドン	110	110	50	3000	400	普	能力同上，落雷伤害固定60点
4	ドドズドン	130	140	70	6000	600	普	能力同上，落雷伤害固定70点
1	ひとくいデビル	50	23	12	100	30	普	同一层呆的时间过长会导致它出现，发现西林后倍速移动1回攻击，会发动叫叫导致西林慌张（ゾワゾワ）
2	むらぐいデビル	75	60	25	1000	100	普	能力同上
3	やまぐいデビル	100	90	40	6000	400	普	能力同上
4	しまぐいデビル	150	120	60	9000	700	普	能力同上
1	フォ－リ－	30	14	10	30	6	目浮	倍速移动1回攻击，平时总是沿墙壁移动，同一层内只会出现1只，每隔8回合变色一次，颜色不同能力不同。红色：直接攻击无效化并反弹伤害；蓝色：房间内全体落雷攻击，15点固定伤害；绿色：受到攻击时回复西林HP 50点；紫色：受到攻击时反弹异常状态，包括影缝、混乱、狂战士、空振、无法拾取等

迷宫的NPC与事件

迷宫中会有众多的NPC登场，他们都有着各自的目的在迷宫中徘徊，常常会为西林提供各种帮助，遇到了请尽量交谈，能获得各种有益效果。以下是全部NPC以及相关的事件。

搬运工（运びマン）

大叔模样的男子，交谈后他能帮你从仓库（藏）中带一件道具来，不用花钱，但是搬运需要时间，你需要继续前进几层迷宫，之后再次遇到他才能得到道具。

王牌搬运工（运びマンエース）

黄色头发的男子，同样能帮你从仓库（藏）中带一件道具来，不过相比普通搬运工，他能立刻就带来，不用等待。

锻冶屋工匠（职人）

支付1000元后他可以帮你强化武器或盾，普通情况强化1，低几率强化3。另外如果将“神守大风魔＋99”交给他的话，他可以将之改造为“螺旋风魔の盾”。

锻冶屋老板（营业）

支付1000元后他可以帮你大幅强化武器或盾的强度，不过需要时间，首先他会带走武器或盾，经过一定层数再次遇到他时才能收回，所以建议不要将主要装备交给他。要交还装备时走到那一层会有提示，注意寻找他，如果没有回收直接前往下层，以后还有机会遇到他。有种情况是到了夜晚他被怪物干掉，他会将装备留在地上，不用担心丢失。另外，找其锻造达到一定次数后（约10次），他会领悟锻造“カブラギ”的方法，此时将“大刚剑カブラ+99”交给他，他便会锻造出カブラギ。

装备成长的铁人

老头模样的男子，将武器或盾交给他的话，他能将装备的等级提升一级，不用花钱，但需要时间，下次遇到才能收回。

商人

与普通商人没什么区别，与之对话可以买卖道具，如果想抢劫的话是白费心机，因为即使将他干掉也不会掉落什么道具。

卖松明的小女孩

要把松明卖完了才能回家的小女孩，让人想起“卖火柴的小女孩”，花100元可以从她那买一支。有时候会遇到她跌倒在迷宫中，松明散了一地，此时可以花300元买到一支受祝福的松明。

迷路少年

在夜晚的迷宫中常常会遇到他，因为松明用完了而迷路，给他一个松明的话，他会回赠一个“あかりの巻物”。

镀金师

花2000元可以给一个武器或盾镀金（获得サビ避けの印），在选择武器或盾的时候，如果把光标往右移，可以选择“シレン”，这样就会把西林给镀金（强啊），镀金状态的西林相当于无敌的。

占卜师

名叫マダム・アテスカ的占卜师，与之对话他会对运势占卜，会有大吉、中吉、吉、小吉、凶5种结果，不同的结果会对下一层的结构产生变化。

大吉	下一层地上的所有道具变为幸运草（しあわせ草）。
中吉	下一层地上的所有道具变为金钱。
吉	下一层地上的所有道具变为武器，且必定出现商店。
小吉	下一层地上的所有道具变为香蕉。
凶	下一层必定出现大怪物房间。

标签店员

出差在外的标签店的店员，支付2000元可让其给一个武器或盾作上标签。

驱邪师

花500元可让其给一个道具解除诅咒或封印状态，注意有失败的可能，不过貌似也有附加祝福的情况发生。

医疗师（ヒーラー）

花300元可让其回复西林的HP、力量以及所有异常状态。

迷眼老爷爷

因为遭受怪物攻击而迷了眼的老爷爷，将眼药草（めぐすり草）向他投掷后就能治好，这时再次与之对话或获得最大HP+10的效果，偶尔能获得最大HP+20的效果。

香蕉怪

全身紫色的香蕉怪，因为无法使出香蕉变化的特技而自暴自弃，与之对话后选择不笑话他（第二项），可以选择一个道具让他试着变化一次，基本上他第一次都会将道具变化成腐烂香蕉，于是继续自暴自弃，在之后遇到的话，他有可能变化出青香蕉、香蕉皮、烧香蕉等，甚至将西林直接变化为香蕉，直到最后他能变化出冰冻香蕉（アイスバナナ），信心才会完全恢复，在这之后他基本上会一直变化冰冻香蕉了。

鉴定家

与之对话的话，他会将西林身上一个类别的所有道具全部鉴定完，再次对话可以花500元鉴定一个道具，可反复。

书道家

将白纸的卷物交给他后，他会随机写成一个卷物给你，该卷物是未在图鉴中收录过的，如果已经获得了全部的图鉴，他会写成介绍状还给你。注意书写卷物有失败的可能，失败后卷物变为“ただの纸”。

淘货大妈（バーゲンハンター）

在各地奔波淘宝的大妈，给她1000元的话可以委托她淘一件道具来，不过只有在下次遇到她时才能获得，至于得到什么道具是随机的，武器、盾、腕轮、卷物等各种道具都有，当然品质一般都比较好。有时候她会要求3000元，此时能获得更好的道具。

救助大叔（おやじ）

与这个大叔交谈后得知他有一个朋友需要救助，答应他的请求后，经过一定层数会遇到大怪物屋房间，其中会有一个倒地的年轻人，只要与之对话便算救助成功，这样便完成了大叔的救助请求。之后如果西林在迷宫中被干掉，大叔会立刻出现在身边，救活西林一次，并用高飞草使西林转移，而自己会被怪物干掉（令人感动的舍身成仁啊）。要注意的是西林被干掉的时候周围不能被敌人包围，否则大叔无法近身就不会出现。另外，被大叔救助不一定限定本次冒险，只要保留这次机会，以后任意哪次冒险倒下都会被救，当然次数只有一次。

猴子商人（ビジネスモンキー）

这只绿色猴子是猴子村仓库的主人，因为缺钱仓库一直没有开张，所以跑到外面来借钱来了。初次遇到它时会向你借1000元（当然是有借无还的），给它后村子里的仓库就会开门，不过只能放两件道具；第二次遇到它时会向你借3000，第三次是借5000，每次给它钱后仓库都会扩张，可放更多的道具。3次之后，在西林满腹度变为0的时有时会出现，用3个减肥香蕉（ダイエットバナナ）换西林身上全部金钱（敲诈），不妨答应它，因为接下来还会触发另一个剧情。继续前进时有可能会遇到一个想买减肥香蕉的大嫂，将减肥香蕉给她的话会得到一个完熟香蕉外加3000元钱，这可是一件好买卖。

讨香蕉的猴子（ペコ）

当西林身上只有一个香蕉且满腹度为0时，如果准备食用那个香蕉，这只猴子就有可能出现，它会向西林讨这个香蕉，如果给它的话，以后冒险如果满腹度变为0时会自动回复到100%。如同救助大叔的事件一样，这也是一个“上保险”的事件，效果可一直持续到之后的冒险。

壶老头

喜欢鉴赏壶的老头，给他壶的话，他会提升西林的力量最大值1点，低几率提升3点，如果西林力量值不是最大，则直接回复为最大。

特技女

能将西林的特技使用次数回复满，不过需要花费300元。

挖掘工（タモ）

因为挖墙的铁镐坏掉了陷入困境的挖掘工，如果给他铁镐（必须是ボロいつるはし系，不能是マトック）的话，他会继续工作，让他工作一段时间后再与他对话，就有可能得到他挖出的道具，不过似乎没有太多稀有东西。

技能师

迷宫中可以遇到的技能师有3个，分别是初级技能师、中级技能师和上级技能师，与他们对话便可随机学会一个技能。

风之宿的娘

在イーグルヴァリー（19～20F）等地方会随机遇到她，她会请求西林将她带回风之宿，答应后要一路保护好她的安全，如果遭到敌人攻击有可能挂掉的，注意观察她的台词，不同体力状况下她的台词也会不同。平安到达风之宿后，她会经营宿屋，以后便可利用了。

风之宿的子

在イーグルヴァリー等地方会随机遇到他，将他带回风之宿后，他会开始经营商店，以后便可在这买东西了。

风之宿的爷

在イーグルヴァリー等地方会随机遇到他，将他带回风之宿后，他会开始经营仓库（藏），该仓库与第一个村子的仓库相通，可通存通取。

风之宿的男

在イーグルヴァリー等地方会随机遇到他，将他带回风之宿后，可以开启隐藏的迷宫“西林之道”。

文 红虎



本作作为和风版的《冬宫》，仍是一款迷宫探索类RPG。主人公是阴错阳差被送到异世界的高中生，要帮助异世界种族恢复和平。游戏采用了双主角的设定，当玩家选择其中一名主角后，另一名会被敌人囚禁。本作除了有传统RPG的职业存在，还有特技以及式神系统。该系列一直给人硬派的印象，希望大家在本篇攻略的帮助下顺利攻关。

RPG 角色扮演·迷宫探索

冬宫异闻 天御柱

エルミナージュ异闻 アメノミハシラ t

Starfish	2012年9月13日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

基本操作一览

键位	作用
方向键	角色移动
滑杆	无
○	确定
□	开启地图
△	调查/切换物品信息
×	取消/开启系统菜单
L	左侧向移动/切换页面
R	右侧向移动/切换页面
SELECT	截取当前游戏画面
START	开启保存菜单

冒险时的菜单

仲间确认	确定、使用角色的道具，状态，咒文和装备等
まとめて鉴定	使用技能鉴定物品（需要ミョウブ在队伍里）
顺番变更	变更角色的队列
八卦占盘	使用八卦占卜特定宝物的位置（主线流程贵重品）
贵重品	查看已经获得的贵重品
戻る	返回游戏

战斗中的菜单

攻击	使用武器进行攻击
咒文	使用咒文
特技	使用角色特技
アイテム	使用自身持有的道具
装备变更	变更自身的装备
守る	选择一名要保护的同伴，一回合内代替其承受伤害
逃げる	逃走，注意逃走指令只对自身有效，全员成功逃走才会脱离战斗
式神使役	召唤队伍内的式神进行战斗



基础系统篇

苇原の都中的设施

苇原の都是玩家在游戏中的大本营，进入第二章后就可以进入。城内的各种设施都有不同的作用，具体如下：

设施名称	作用
ヒョウゴの酒场	可以变更同伴，确认携带式神，部分主线剧情也需要在这里触发
キチジの宿	可以休息并储存装备，道具的地方。注意本作中打倒敌人后获得经验是不会直接升级的，必须退出迷宫返回这里休息后，才会升级。存放道具的仓库则最多可以放置100件物品。
よろずや	购买、鉴定装备的地方，不过能够买到的装备和道具质量并不高
大黑寺	治疗异常状态的地方（石化、战斗不能等状态是无法通过休息回复的），游戏前期来得比较频繁，后期习得咒文基本不会再来了
苇原の御馆	频繁触发主线剧情的地方，还可以查看怪物图鉴和道具图鉴
锻冶屋トウシロウ	触发主线剧情的地方，除了第八章需要来外，其他任何时候没有任何作用
ミハシラの社	同样是频繁触发主线剧情的地方，注意这里可以玩21点的赚钱小游戏
常世全图	离开苇原の都进入常世大地图

职业系统

本作中可操作的角色一共有六名，六名同伴使用的特技和咒文根据职业有很大的区别。习得特技的方式主要靠剧情推进，而咒文则通过升级来学会，主角是惟一拥有两个职业的角色。



职业咒文一览

阴阳师咒文

名称	效果	消耗灵力
火炎弹	对敌单体的火属性攻击	2
睡魔招来	对敌单体的高概率睡眠攻击	3
透彻眼	可以看清楚当前迷宫所有区域的地图（只能看到走过的地方）	4
火炎击	对敌一列的火属性攻击	4
冰结弹	对敌单体的冰属性攻击	3
诱眠咏唱	让敌方一列一定概率进入睡眠状态	4
蛇蝎毒结	对敌单体的高概率猛毒攻击	3
业火击	对敌一列的火属性攻击，威力较强	5
雷针击	对敌单体的雷属性攻击	5
致死毒结	让敌方一列一定概率进入猛毒状态	4
解被甲结	敌方单体防御力大幅下降，效果可叠加	4
冰刃击	对敌一列的冰属性攻击	6
石化结	对敌单体的高概率石化攻击	7
舞空升天	浮游在空中移动，可以避免地面陷阱，只可在迷宫移动中使用	4
烈火红莲阵	对敌一列的强力火属性攻击	6
大地鸣裂阵	对敌全体的地属性攻击，一定概率附加即死效果	7
万敌解被甲	敌全体的防御力下降，效果可反复累计	6
冻气烈风阵	对敌一列的强力冰属性攻击	7
雷电天枪阵	对敌单体的强力雷属性攻击	8
万敌石化结	让敌方一列一定概率进入石化状态	8
太极爆裂阵	对敌方全体的无属性攻击	10
思念转跳	可瞬间转移到当前迷宫中已经走过的任意位置（部分咒文不可区域除外）	6

僧侣咒文

名称	效果	消耗灵力
治愈咒	我方单体体力小回复	2
武具清净	祝福我方全员的武具，可以攻击到灵体的敌人	2
沉默缚	对敌单体的高概率沉默攻击	3
灯明	开启照明效果，可以看到机关，注意有持续时间限制	1
孔雀毒减	解除我方单体猛毒状态	3
万敌沉默缚	让敌方一列一定概率进入沉默状态	4
被甲护身	我方全员的防御力上升，效果可叠加	4
治愈大咒	我方单体体力中回复	3
军荼利喝	回复我方单体麻痹状态	3
光明招来	开启照明效果，可以看到机关，持续时间较长	2
遍照治愈	我方全员体力小回复	4
孔雀五业灭	我方全员睡眠、沉默、混乱、魅了、恐怖状态回复	5
遍照被甲	我方全员的防御力上升，用于减少地图上的陷阱伤害（移动中可使用）	4
飞天回归	直接飞回苇原の都	6
孔雀万障灭	我方全员除了石化和战斗不能的状态全回复	5
破邪速减	对敌单体的即死攻击	8
金刚被甲	我方单体的防御力大幅上升	6
金刚治愈	我方单体体力+除战斗不能以外的异常状态全回复	8
反魂转生	我方单体战斗不能回复	6
军荼利击	对敌方单体的圣属性攻击	6
久慈结界	释放一个可以防止一次即死效果的防护罩，重复使用效果次数能够叠加	5
遍照治愈大	我方全员体力中回复	8
金刚反魂	我方单体战斗不能全回复	7
破邪金刚灭	让敌方一列一定概率即死的强力攻击	7

巫女咒文

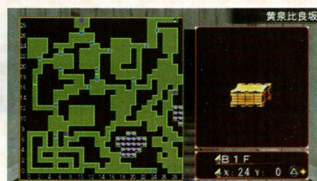
名称	效果	消耗灵力
圣なる息吹	对敌单体攻击	2
蛇の妖眼	对敌单体的高概率麻痹攻击	4
智者の眼力	可以识别宝箱内的陷阱	3
千蛇の妖眼	让敌方一列一定概率进入麻痹状态	6
爱ゆえの秘	我方单体一定时间内进入隐藏状态，不会成为敌人攻击的目标	3
风の祝福	我方全员的速度上升	6
とまどいの歌	对敌单体的高概率混乱攻击	5
风のいたずら	敌方全员的速度下降	5
惑いの宴	让敌方一列一定概率进入混乱状态	7
神の长き御手	让我方全员进入物理攻击无距离限制状态	6
妖しの微笑み	对敌单体的高概率魅惑攻击	6
钢の心	我方全员的咒文防御力上升，效果可反复累计	5
时神の微笑み	让敌方一列一定概率进入魅惑状态	6
心の雪どけ	敌方全员的咒文防御力下降，效果可反复累计	5
天照す光	对敌单体的圣光攻击，战斗中发动咒文次数越多，使用效果越强	8
匠の御手	100%去除宝箱陷阱并开启宝箱	7

队列系统

战斗中玩家的队伍虽然看上去是站成一列的，但实际上还是有前列和后列之分。前三名角色为前列，后三名角色为后列。前列的角色受到伤害、攻击时造成的伤害会上升（高攻低防），后排则会下降（低攻高防）。敌人则最多会出现三列，即前、中、后，后列的敌人是无法行动的，只能等前列的敌人死亡后补充。玩家可以随时更换角色的排列，注意如果使用的是物理攻击，那么是否能攻击到敌人还要看武器的攻击距离。如果是短距离武器，那就只能在前列攻击敌人的前列，中距离则可以攻击到中列，远距离可以在后列位置攻击到敌人的中列，依次类推。装备武器时一定要看清楚角色的排列和武器的距离，避免出现打不到敌人收手的情况发生。

地图

任何迷宫都由29×29的格子组成。在迷宫中除了各种设施外，还会出现机关和陷阱。按□键即可查看当前区域的地图情况，在查看地图的状态下按△键，还可以查看地图上所有种类标识对应的意义，非常方便。玩家走过的位置，会在地图上显示出来，后期学会转移咒文后，可以随时进行转移。



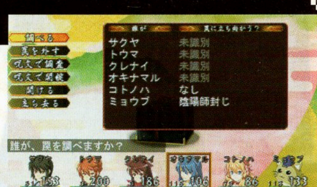
装备和鉴定

本作装备最主要的来源还是击破敌人出现的宝箱内获得。不过宝箱内获得的装备一般会带有?标识，必须前往城镇的よろずや内进行鉴定才可以装备，鉴定需要消耗一定的金钱，如果队伍中有同伴持有鉴定技能的话，可以随时免费鉴定。装备武器和防具时，按△键可以查看装备的具体属性。另外，每名角色可以携带的装备是固定的，并且装备和道具共用一个装备栏，角色装备越多，可持有其他道具的空间也会越少。



宝箱

在战斗中打死敌人都会获得宝箱，玩家可以让队伍中的任意一人去调查，调查出的结果随机变化，但大部分情况下都会调查出各种各样的陷阱。如果玩家选择不解除陷阱就强制开启的话，会随机受到陷阱造成的伤害。虽然有时候角色会回避陷阱，但还是使用咒文或手动解除后再开启比较安全。本作中宝箱陷阱多种多样，对玩家的影响也有轻有重，右表是所有陷阱的效果。后期学会了咒文开锁的情况下，消耗灵力就可以无伤开启宝箱。



陷阱种类	效果
石つぶて	开启时全员会受到一定比例的伤害
毒针	开启时全员一定概率进入中毒状态
灵力吸收	全队伍损失一定量的灵力
毒雾	全队伍随机进入中毒状态
火药	全队伍受到伤害
濒死	开启时全员一定概率体力残余9点
毒蛇の群れ	全队伍一定概率进入麻痹状态
死灵の咒い	开启后全员随机进入石化状态
阴阳师封じ	全员一定概率无法使用阴阳师的咒文
僧侣封ざ	全员一定概率无法使用僧侣的咒文
恶の付丧神	开启后随机跑出怪物
飞天のいたずら	最麻烦的陷阱，开启后随机飞到当前区域的任一位置

开启宝箱时的选项

调べる：选择一名角色调查宝箱中的陷阱种类，不同的角色调查出的结果也会有区别，调查时也有一定概率触发宝箱内的陷阱。
罠を外す：解除陷阱，有一定概率失败，失败时一定概率会随机触发一个已调查出来的陷阱效果。
咒文で调查：使用咒文调查宝箱中的陷阱。
咒文で开锭：使用咒文解开陷阱并打开宝箱，成功率100%，需要学会对应咒文的角色才能打开，且要消耗灵力。
开ける：强制打开宝箱，很大概率会触发宝箱中的陷阱。
立ち去る：不开启宝箱，直接离开。

金钱和装备

本作中获得金钱的最主要方式是变卖装备，打死敌人或从宝箱中获得的金钱数量非常少。后期获得强力装备时，可以让同伴鉴定，多出来的就可以卖给NPC换取金钱。另外，游戏中还可以在ミハシラの社玩21点的扑克游戏来赚钱，但成功后获得的金钱也比较有限，只适合前期使用（21点的具体玩法可参照流程第八章的惑いの廓部分）。

式神系统

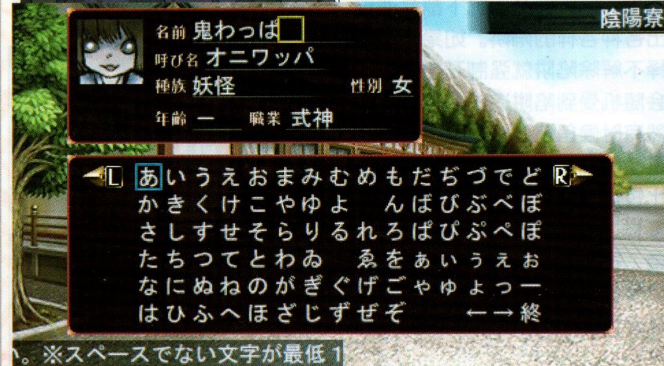
相当于抓怪物的系统，在可以进入天人の城砦后该系统会自动开放。初期玩家只有三个式神，其他的需要在战斗中捕获。



当战斗中将敌人的体力削减到一定程度时，使用**オキナマル**的特技降魔调伏就有概率捕获敌人，敌人体力越低，成功率越高；敌人越强，捕获后的式神也越强力。成功捕获后的敌人会作为我方式神直接送到阴阳寮，与阴阳寮的**コウガ**对话即可进行召唤和确认。召唤式神战斗时，玩家无法控制，式神会自己行动，式神全灭的情况下玩家角色将再进入战斗状态，可以利用这点来让式神承受敌人的强力攻击。死亡的式神不会消失，休息一下即可回复。

阴阳寮内的菜单一览

式神を呼ぶ	召唤式神进入战斗队列
式神を外す	将式神移除队列
式神确认	确认式神的状态
顺番变更	变更式神的队列顺序
保有式神一览	查看目前持有式神的状态
式神开放	放逐目前持有的式神
呼び名をつける	更改式神的名字
话す	与コウガ对话
戻る	离开阴阳寮



角色介绍篇

男主角/女主角

男主角和女主角随便选哪一个，实际上使用起来是一样的，只是在剧情对话方面有区别。主角的能力比较平均，物理攻击和魔法攻击都能够独当一面。最大的优势在于同时拥有阴阳师和僧侣两个职业，可以学会治疗类咒文和大范围攻击类咒文，游戏后期可以根据情况随时变换。

特技种类	效果
阴阳师咒文	可以学会阴阳师的咒文
僧侣咒文	可以学会僧侣的咒文
除灵	解除灵系、不死系敌人的诅咒效果
防御力上升	自身的防御力上升
武器攻击上升	自身的武器攻击力上升
神佛の加护	不容易中即死攻击
奇迹の忍耐	体力不为1时，受到致命攻击可以以1的状态存活
灵力吸收	一定概率吸收咒文攻击

クレナイ

游戏中第一名加入队伍的剑士，她无法习得任何咒文，但可以同时装备两把武器，加上自身的攻击防御成长理想，是最适合担当前列的人选。后期还可以学会奇迹の忍耐和首切り率上升，无论生存率还是一击必杀率都比其他角色高，建议给她携带一些回复道具，以应对我方回复单位不幸阵亡的情况。

注：气力是クレナイ和ドウマ专用的系统，随着角色成长会逐渐增加，使用特定的特技时需要消耗

特技种类	效果
除灵	解除灵系、不死系敌人的诅咒效果
速攻	回合开始后第一个攻击，需要消耗1点气力
武器二刀流	可以装备两手武器
首切り率上升	物理攻击附带即死的概率上升
特殊抵抗上升	抵抗特殊类攻击的概率上升
武器攻击上升	武器的攻击力上升
奇迹の忍耐	体力不为1时，受到致命攻击可以以1的状态存活
出阵の仪	使用的回合内，我方全员的攻击力上升，需要消耗1点气力

ドウマ

和**クレナイ**类似的物理型角色，无法使用任何咒文，但可以装备二刀流。将其和**クレナイ**一样安排在前列的话可以大大增加我方后列角色的安全，**ドウマ**后期可以学会胜どき，杂兵战效果不错。同样建议给其携带一些回复、复活道具，利用其较高的速度可以抢动。

特技种类	效果
灵体攻击	对灵体的敌人有特效
防御力上升	自身的防御力上升
武器二刀流	可以装备两手武器
警戒	不容易被敌人先制攻击
速攻	回合开始后第一个攻击，需要消耗1的气力
武器攻击力上升	武器的攻击力上升
奇迹の忍耐	体力不为1时，受到致命攻击可以以1的状态存活
胜どき	一定概率让敌方全体进入恐怖状态，需要消耗1的气力

オキナマル

队伍中标准的阴阳师，可以学会大量的攻击咒文，是咒文输出的主力之一。但由于自身体力较低，建议将其安排在后排。后期学会奇迹の忍耐和灵力吸收后生存能力会提高。除此之外，**オキナマル**是队伍当中惟一一个可以捕获敌人的角色，学会技能降魔调伏后可以将体力低的敌人降服，成功的情况下在阴阳寮可以让其作为式神出战。不过本作式神的作用除了抵挡敌人的强力攻击外，战斗能力并不理想。

特技种类	效果
阴阳师咒文	可以学会阴阳师的咒文
灵体攻击	对灵体的敌人有特效
结界	张开一个可以反弹敌方咒文的结界
降魔调伏	可以收复怪物，收复后可以在阴阳寮以式神的形式召唤出来自动战斗
气功波	对敌单体的无属性攻击
阴阳师咒文上升	使用阴阳师的咒文时效果上升
奇迹の忍耐	体力不为1时，受到致命攻击可以以1的状态存活
灵力吸收	一定概率吸收咒文攻击

コトノハ

最后加入队伍的同伴，可以使用专用的巫女咒文，巫女咒文大部分都是辅助效果，作为队伍中的辅助单位效果不错。她还可以偷取敌人的道具，但道具质量一般不太理想。她最好用的地方在于后期学会了匠の御手可以100%无伤开启宝箱，是队伍中使用率较高的咒文。她还可以学会特技护符，在战斗中能召唤出各种效果的护符辅助队伍，部分效果在关键时刻可以起到不错的效果，例如敌方单体高概率即死护符。

特技种类	效果
隐れる	一定时间内不会成为敌人攻击的目标
巫女咒文	可以学会巫女的咒文
盗み技	可以学会偷盗技能
护符	召唤一个护符，有一定概率会失败，召唤护符的效果
结界	张开一个可以反弹敌方咒文的结界
盗む	偷取一名敌人的道具
巫女咒文上升	使用巫女的咒文时效果上升
奇迹の忍耐	体力不为1时，受到致命攻击可以以1的状态存活
希望の歌	一定时间内释放抵抗异常状态效果的歌，有持续时间限制，重复使用效果会增强

ミョウブ

游戏中最早正式加入队伍的同伴，可以使用大量的回复技能使得其成为队伍中不可缺少的存在。建议将其安排在后排以减少被敌人攻击的概率。后期还可以学会大量的异常状态回复咒文，减少队伍在迷宫中被异常状态干扰导致全灭的情况发生。缺点是自身体力低，特技少以及攻击手段贫乏，能够学会单体攻击咒文时已经是游戏后期的事了。

特技种类	效果
僧侣咒文	可以学会僧侣的咒文
除灵	解除灵系、不死系敌人的诅咒效果
灵体攻击	对灵体的敌人有特效
鉴定	可以鉴定？的装备和物品
神佛の加护	不容易中即死攻击
僧侣咒文上升	使用僧侣的咒文时效果上升
奇迹の忍耐	体力不为1时，受到致命攻击可以以1的状态存活
灵力吸收	一定概率吸收咒文攻击

流程攻略

注：流程以男主角为视点，选择女主角是只会对操作和剧情对话有影响，攻略方法是完全一样的

第一章 雾の夜

学校 1F

刚准备回家的男女主角，突然发现校舍里发出了奇怪的光芒，接着学校的学生和老师们都奇怪地被石化了。剧情过后开始在校园内探索。随便走几步就会自动遭遇第一个敌人。此时如果选择第二项的话，可以直接击退怪物。校园可以探索的部分非常大，建议追求地图探索率100%的同学可以先将地图左边和下方初始地方的位置全部探索出来，不用担心敌人，遇敌率不高且敌人都非常弱。探索完毕后从1F的（X24、Y13）左侧面入口进入校舍（其他的通道现在完全无法打开）。在校舍1F（X21、Y12）发生剧情，男主角建议先去职员室。在当前位置直走很快可以到达职员室（X9、Y12），进入后调查发光的物体（按△键调查）可以获得关键道具钥匙（マスターキー）。建议玩家在进入前可以将1F校舍内的所有地图探索出来。体力过低的话，在职员室旁边的房间调查角落内的回复点可以回复体力并进行升级（X8、Y16），旁边还可以无限制地拿取回复道具。



学校 2F

探索完毕后从地图上方离开教学楼（X6、Y15）。之前教学楼外不可以进入的门现在可以进入了。在1F最左上角可以拾取棒きれ（X0、Y28），接下来用钥匙进入左上角的武道馆内（需要对面门后按△键使用钥匙），然后面对着墙壁按△键就可以开启墙壁上的隐藏门（X2、Y24）。在里面可以获得武器剑道部の木刀和弓道部の弓，赶快给角色装备上吧。装备时会听到怪物的叫声，选择第二项后继续探索。先从武道馆左右两边的楼梯上2F（X2、Y19）（X2、Y27），可以探索完这两块封闭的区域，调查此处的学生石像还能够得到ドリンク剂（X2、Y25）。返回职员室所在的教学楼内，从（X19、Y10)楼梯进入2F。2F的区域不是很大，不过房间很多，探索完毕后从中央楼梯进入3F（X19、Y8）。

学校 3F

3F的房间非常多，先走上方的道路，调查石像可以获得5个伤药（X20、Y10）。接着来到（X4、Y8)的位置会发生剧情，主角直接被吹飞到1F，同时女主角ミキ脱离队伍，取而代之的是猫型同伴ミョウブ的加入。剧情后离开中庭前往1F的时の祠（X3、Y17），按△键调查可以取得绿の勾玉，此后主角可以习得并使用各种咒文了。一路返回3F，来到之前的地点会与BOSS毛羽毛现+目竞战斗，很简单，主角习得业火击的话直接放吧，ミョウブ负责回复和辅助即可，两下就能解决它们。



第二章 常世

苇原の都

打完BOSS后返回1F的时の祠，调查后选第一项即可进入常世。这是一个由六个种族组成的世界。先与人族的老ナムジ对话后可以前往人族的城市苇原の都，这里的街道有很多全新的设施，例如可以存放东西和回复的宿屋，购买装备的道具屋等等。先进去熟悉一下，钱不要乱花了，以现在的金钱几乎什么都买不了。将全部的设施都进去一次后回到苇原の御馆与老ナムジ对话，接下来出大地图会出现新的迷宫八寻殿。



八寻殿 一の郭

往前走很快会触发事件，将三个盗贼击退新同伴クレナイ会加入队伍。继续前进，途中有火炎挡住的地方暂时无法通行，注意这里的敌人能力会提升不少，最好可以回去买个新武器装上，不然遇到多个怪物老打出MISS会很危险。在（X29、Y24)位置继续走会直接出迷宫，正确的路在地图正上方。（X29、Y25)和（X27、Y25)的位置有机关可以调查，开启它们后进入左边的大门。这里的房间比较多，探索到（X18、Y22)位置发现打不开的门，暂时别管它。红色上了锁的门让同伴调查打开，在（X13、Y18)的位置可以发现通往二の郭的梯子，而（X27、Y29)则通往黄泉比良坂B1F。

カイコの森 南部

无论是否探索完毕，回到苇原の都后前往ミハシラの社与巫女ルコ对话后，地图上都会出现新的地点カイコの森。进入森林后前进一段距离就会发生事件（X11、Y5），会自动与阴阳师战斗，同时新同伴トウマ加入队伍，此时建议主角使用咒文攻击。其他角色辅助或防御，将其击破后发现原来是一场误会，剧情后阴阳师オキナマル加入队伍。继续探索，カイコの森的道路非常复杂，想要探索全的玩家建议先回去整顿一下队伍，包括给全员更换装备，特别是武器。在战斗后敌人很有可能掉落宝箱，宝箱内获得的?武器可以回到城镇鉴定，一般来说鉴定后的攻击力都不会太低，在初期金钱缺的情况下可以凑合一用。在森林中央（X20、Y13)有回复井，调查可以回复全员的体力和灵力。通往中央区域的道路在正上方，需要从左边的道路绕过去。



カイコの森 中央部

中央的道路也比较复杂，注意打倒敌人的宝箱中有可能会出现陷阱，很容易将玩家传送到另一个地点，没有对应的技能解开还是不要轻易打开。在中央下方的位置会有回复井（X11、Y7），通往绢の村的道路则在最上方，从中央和右边走都可以到达。

绢の村

这个区域房间非常多，在中央下方的位置调查可以发现回复井（X12、Y3）。注意这里的宝箱开启时容易中毒，如果中毒的话千万记得第一时间解除，否则带毒状态下移动消耗体力非常快，很容易让角色死亡。以玩家目前的等级，在迷宫中死亡的话是没有复活咒文可用的，只能调查回复井来复活。在中央的位置发现之前的女性コトノハ（X9、Y13），与其对话后她也会加入队伍。左上角的房间可以发现カイコの巢（X6、Y28），不过暂时没啥用。在地图中央会发现传送点（X6、Y19），コトノハ加入后就可以传送回苇原的都了。注意在绢の村左下角可以通向カイコの森中央部，可以探索这里左上方一块独立的区域。探索时不建议开宝箱，很容易被传送走，绕回来很浪费时间。回到苇原の都进入苇原の御馆与老ナムジ对话进入第三章。



第三章 火の圣铃

天人の城砦

剧情后先去整顿一下队伍，给角色更换装备并休息提升等级。接下来前往新的地点修罗族的街道天人の城砦，进入阴阳寮与コウガ对话了解最近修罗族的近况以及火之圣铃。返回八寻殿一の郭，在之前发现香油的位置调查取得香油（X19、Y19），再与コウガ对话就可以参见修罗族的ルシャナ王，接下来回到大地图会出现新的迷宫天狗の森。另外在这里可以使用式神系统，在战斗中捕获怪物可以作为式神在这里召唤。



天狗の森 1F

地图比较大，建议先将外围的区域探索完毕，再进入洞窟内。洞窟一共有三个入口，分别在（X10、Y8），（X9、Y29)和（X24、Y20)的位置，其中最上方的（X24、Y20)内有番兵看守，暂时无法完全探索。其他两个洞窟可以进入，在里面能够找到回复井（X21、Y17），另外也能找到两条通往2F的道路（X7、Y22)（X22、Y12），前者会通往2F探索一块独立的区域，后者可以找到2F的剧情角色。另外1F中央的区域和左下的区域需要从2F绕下来才能探索，不过如果玩家开启宝箱被陷阱传送的话，有可能提前到达这些区域。

天狗の森 2F

2F比1F要恶心多了，除了地图一样大外，很多地方都是由吊桥连接起来的，如果玩家走到没有吊桥连接的地方会直接掉到1F的对应位置，绕回来非常麻烦，行动的时候一定要小心。在2F的中下方位置（X13、Y4)与叶张りのおばば对话，然后继续走左边吊桥的道路。进入大门内可以下降到1F探索左下方的区域（X1、Y8），右边可以绕到1F探索中央的部分以及2F中间的一块小区域（X24、Y7）。最后在2F的左上方位置（X3、Y17)与クコチ彦对话发生剧情。再回去与叶张りのおばば与其对话就能够离开天狗の森。



黄泉比良坂 B1F

直接从叶张りのおばば旁边的位置掉落到1F就快速回到大地图，建议先回去整备一下再进入八寻殿 一の郭。从一の郭进入（X27、Y29)黄泉比良坂B1F。这里的道路和天狗の森类似，但要注意中途的传送陷阱，进入特定的位置会将玩家传送到其他地方，另外还有两小块咒文无效的区域，在上面发生战斗是无法使用咒文的，要注意。正确的出口在地图左下方（X25、Y0)。

黄泉比良坂 1F

1F一开始的位置就可以找到回复井（X25、Y7)，回复一下后继续探索。这里的小房间比较多，注意本层会出现落穴陷阱，分别在地图右下角（X28、Y11)和左上角附近位置（X5、Y15)，踩上去会掉到B1F，绕回来很麻烦，可以使用浮游咒文来躲开。左上角有一大串单向门区域，每走一步记得看地图，不然很容易迷路。出口在地图最下方，离开后可以来到黄泉地图。

幽界の森 南部

先进入影绘の都休息一下，整顿队伍以及放置道具等等。准备好后进入幽界の森，先探索一下这个区域。相比较之前的黄泉比良坂这里算简单多了，不过敌人的强度上升了一大个档次，体力都在100以上，没有强力武器会打得比较吃力。在该区域的北面可以找到木の实（X4、Y23)，不过暂时没啥用。在最北面的（X8-11、Y0）区域可以通往西区域，而（X29、Y11)则是通往东部。

幽界の森 东部-西部

这里和南部没有太大的区别，在地图左下角（X26、Y9）中下方（X12、Y7)和中央位置（X12、Y20)靠近后会显示周围有异常，此时按△键调查会出现隐藏的通道。一直探索到最上方（X18、Y25)会遭遇龙族の子**コタツ**，上前调查并选择**ミョウブ**与其对话就可以触发剧情，左边的道路因为有结界而暂时无法通行。将这块区域探索完毕后，可以从左边的通道进入西区（X8-11、Y29)，在西区从初始的位置向上走，到达最上方调查得到贵重品青かえで（X26、Y29)，最后直接利用左边的传送点返回黄泉地图（X28、Y29)。这个地图很长时间不会再来了，想要探索的玩家可以趁现在。另外注意西区下方有回复井（X10、Y5)，探索的时候别忘记利用。



天狗の森 地下仓库

从黄泉比良坂一路返回到常世地图，然后进入天狗の森2F，与之前的张りのおばば对话（X13、Y4)后将青かえで交给她，会获得叶团扇和1个勾玉。接下来返回1F，从之前右上角有门番看守的地方进入（X20、Y28)，可以找到地下仓库的入口。这个区域非常简单，敌人强度也很低。在中央位置有回复井可以利用（X15、Y18)，中央最下方有隐藏道路（X14、Y7)。继续深入来到最深处调查发光物体会与BOSS大百足战斗，除了体力高点完全没任何威胁。胜利后再调查一次可以获得道具**カクレミノ**。接着走上方的道路，在角落内获得天狗の眼镜（X22、Y16)，持有眼镜的情况下左下角能够显示迷你地图（注意如果玩家卖掉的话可以从商店内购买到，但不会再有显示迷你地图的效果）。一路返回2F，将**カクレミノ**交给**ククチ**彦得到1个勾玉。

龙の谷

获得勾玉回常世地图进入新地点龙の谷。龙の谷的地图很简单，但敌人强度再次增加，进入前最好给全员更换装备。在入口处不远的地方会与**コタツ**（X8、Y2)同行。地图中央附近的位置有回复井（X23、Y18)，在南部1F的右边的位置（X24、Y17)可以找到息吹守，**コタツ**在队的情况下接近拦路的守卫会直接让路。与息吹守对话完毕能够得到勾玉一个。本迷宫水里的道路是可以进入的，调查水边有绳索的地方就会显示是否上船，但下船同样要在有绳索的地方才行，想要探索完地图必须下水。连接2F以及1F北面区域的入口都分别在地图的最北面（X20-24、Y29）（X6、Y28),前者需要坐船才能到达。这两个区域暂时没有主线剧情，可以先跳过，而且两个区域分别有结界和守卫，目前是无法完全探索完毕的。



暗枯れの树海

触发勾玉的剧情后从八寻殿回到黄泉地图会出现新的迷宫暗枯れの树海。这里的敌人经验值很高，但难度要比幽界の森低很多，通往2F的道路全部在洞窟内。先从中央下方的入口进入2F（X9、Y10)可以探索左下角的区域，注意这里的地面有落穴陷阱，此时如果主角习得咒文舞空升天的话可以使用来躲开。接着从地图下方的楼梯（X9、Y5)进入2F就可以探索2F右下角的区域。最后走左上方的楼梯（X3、Y25)将2F最后的部分探索完毕，从最北面的通道口就能够进入黄泉の圣地（X6-7、Y29)。这块区域最大的难点在于有很多传送陷阱，用浮游咒文也躲不开，只能老老实实探索。水中的区域依旧是在水边有绳索的地方调查后坐船进入，在地图中央附近的小岛上可以发现祭坛（X17、Y14)，调查后开始BOSS战。BOSS朱猿的能力依旧很弱，体力也大概只有1000出头，使用咒文全力攻击他吧。胜利后再次调查祭坛获得道具火产みの灵木。



睿智の塔

获得火产みの灵木后可以直接使用技能飞回苇原の都（同伴ミョウブ会学会此咒文，没有的话只能走回去了）。接下来前往天人の城砦在天冠域与ルシャナ王对话获得进入睿智の塔的资格。睿智の塔一共有3层，地形方面要比之前的迷宫都更容易探索。注意这里螃蟹型的敌人会召唤杂兵，一旦遇到这样的敌人要优先狙击，特别是后排的情况下，否则敌人会不停地召唤，对我方的回复很不利，阴阳师有大范围攻击咒文的话会稍微轻松一点。在1F的中央位置附近与守卫对话可以进入塔内（X20、Y9)，接着走北面能够发现回复井（X21、Y18)。1F的左下角（X6、Y10)和中央上方（X17、Y27)有通向2F的楼梯，前者连接3F的一块独立的区域。2F通往3F的楼梯分别在地图中央（X17、Y18)和左下角（X23、Y12)，想要上3F必须走1F中央上方的楼梯。在3F的初始位置（X23、Y12)向上走，在中央靠上的位置（X20、Y21)可以有隐藏的门，调查后继续向左上角移动可以进入黄泉的圣地（X2、Y28)（在这附近也有通往圣地的另一个楼梯（X20、Y16)，不过上面只能探索一块封闭的区域），探索时注意3F有很多陷阱，包括开启大门后会直接掉到1F的落穴，想要探全地图的玩家需要来回多走几次。

睿智の塔 圣地

来到圣地区域后直接往中央位置走，调查中央的祭坛会遭遇BOSS大蟇。这个BOSS会使用对我方一列的冰属性咒文，伤害在50上下浮动，并且一回合行动2次，用单体高概率沉默的咒文可以完全封住这招。BOSS的体力大概在2000上下浮动，不过每回合还会自动回复100上下的体力。建议我方1人辅助1人回复，另外4人猛攻。4回合内完全可以将其拿下，胜利后全员自动返回常世地图。再前往天人の城砦与ルシャナ王对话获得修罗の天冠和2个勾玉。进入八寻殿，靠近任意一个火炎壁自动发生剧情，火炎壁消失，同时获得1个勾玉。至此八寻殿一の郭的所有区域完全开放。



第四章 水の圣铃

八寻殿 一の郭

剧情后先返回苇原の都，在ミハシラの社选择第一项使用勾玉寻宝，再进入八寻殿 一の郭打开菜单选择八卦占盘，进入迷宫角色身上就会出现一道光束，顺着光束指示的方向探索吧。在左上角的区域发现梯子（X3、Y18），顺着梯子进入到二の郭的区域，这里的敌人强度非常高，但打倒后获得的经验也同样可观。继续向左上角移动，在（X1、Y26）的梯子位置返回一の郭后，调查右边的角落内可以获得贵重品荒ぶる欠片（X5、Y29）。调查的同时会出现的BOSS道元，本次战斗道元会有两名杂兵助阵，可以先集中火力消灭杂兵再对付他，道元会吃异常状态，给他一个高概率麻痹的异常咒文可以直接封住他的行动。胜利后全员学会新的特技。同时八寻殿的祠也会开启，此后调查一の郭的祠可以直接传送到黄泉比良坂的出口位置。





古今稻荷社

先返回苇原の都整备一下，进入龙の谷，从水路绕道至1F左边的房间外（X27、Y17），进入后与息吹守对话会（如果玩家从正面进入的话会导致与守卫无限次的战斗）自动转移到2F与ゴゾウ龙王交谈（X12、Y22）。剧情结束后玩家会身处2F原先无法进入的地方，可以抓紧机会探索。接下来进入常世地图新的地点古今稻荷社（中途选项选择哪一个都可以），依次与这里クズノハの店的店主クズノハ对话2次触发剧情（需要选择话す的选项）。再回到カイコの森的绢の村最左上角（X6、Y28)拿绢の茧玉（这里开始可以使用主角的咒文思念跳转，快速跳跃到同一迷宫不同区域的指定位置）交给她获得1个勾玉。最后与クズノハ对话获得新的情报，并与九尾の御所和九尾の姬御前见面即可离开。

巨石の街

新出现的迷宫，进入这里之前最好给全员更换装备，同时多买上一些恢复石化状态的道具。敌人强度大幅上升，还包括其中一种会使用单体石化咒文的敌人，以我方目前的等级来说应该还没有学会恢复石化状态咒文，只能靠道具回复。1F的道路没有陷阱，慢慢探索即可。通往B1F的道路在区域正中央位置（X14、Y14)。B2F的敌人最大特点在于全体咒文攻击，我方要有两名成员专心辅助和回复，不然有可能被全灭。B1F不用探索完毕。被传送点传送回1F时，返回古今稻荷社与クズノハ对话获得惑いの廓的情报，出常世地图就可以看到新的地点。



玉藻庙の森

根据情报来到黄泉地图就可以看到该迷宫，道路并不复杂，难点在于各个区域需要利用传送点才能进入。不过传送点传送的位置都是固定的，打开地图可以仔细查看已走过的位置。我们的目的地在1F西部的左上角（X2、Y26），调查这里可以找到道具妖狐の尾笔，作用为带在身上的情况下，地图里会显示出固定敌人的位置。获得后继续探索，传送到右下角区域的地方后一路向右下角走，可以找到东区域的入口（X29、Y0-2)。东区探索要比西区简单，只会出现固定的敌人，没有任何传送点干扰。一路向北面前进，在最北端可以进入圣地（X5、Y29），圣地惟一的难点在于，我方需要探索的中央区域内有一大块地方属于暗黑区域，只能使用咒文——透彻眼来查看自己的位置（主角和オキナマル都有此咒文）、地图以及方向，我们的目的地在暗黑区域中央的祭坛（X14、Y24)处，利用咒文慢慢移动吧。调查祭坛后BOSS夜鸟登场。这个BOSS的攻击力比较高，但自身的体力很低，另外它还吃混乱、睡眠、毒等异常状态，使用巫女的技能给他丢一个状态上去，然后全员猛攻，2个回合就能胜利。胜利后再次调查祭坛获得贵重道具丹生の金椀。



惑いの廓

这个迷宫和玉藻庙の森无论先走哪一个都不会影响剧情。不过该迷宫比较特殊，根据提示要每5日迷宫的雾才会散去一次。因此进入前我方可以去酒馆睡觉。睡4次后来到惑いの廓，正常的情况下应该是没有雾的（不确定也可以每睡1次去看一次，直到没有雾出现为止）。惑いの廓敌人强度非常高，但打倒后获得的装备质量都非常好，甚至还可以得到攻击超过100以上的武器，道具栏一定要留些空位出来。迷宫一共分为东西两块区域，每个区域又有上下两层组成，在不同方向的房间内都可以找到对应2F的楼梯。我方一开始进入的西区两层都没有什么可以探索的。从最左边的道路进入东区，在1F左边房间内可以找到剧情NPC（X11、Y25)，与其对话后将委托的物品给她可以获得1个勾玉。如果玩家继续探索2层的话，还可以遇到该迷宫的主人（X15、Y8)，与其对话也会发生剧情。



龙の谷 圣地·青龙の溪谷

一路返回龙の谷，利用咒文直接飞到2F的与ゴゾウ龙王交谈（X12、Y22），他会叫众人前往龙族圣地青龙の溪谷。剧情后前往龙の谷1F的北面区域，坐船接近原本结界的位置（X18、Y12)，一接触结界就会发生剧情，与龙族守卫的三连战。没有任何难度（三场战斗的敌人都是一模一样的），胜利后进入结界内，在地图左下角可以找到通往圣地的梯子（X4、Y5)。地图右上角也有进入圣地的梯子，从这里进入圣地可以探索右上方的区域（X26、Y27)。圣地的地形和之前的差不多，下了楼梯后直接往北面走，会发现本层的回复井（X5、Y17)。继续向右下角探索，可以找到祭坛（X19、Y6)，接近后直接遭遇BOSS。除了体力要比普通杂兵高以外完全是个靶子，将其打倒还出现神秘敌人敷面の剑士，能力依旧是低得一塌糊涂。所有战斗结束后自动使用丹生の金椀并回到大地图，再次返回与ゴゾウ龙王交谈，可以获得贵重品龙の宝珠以及2个勾玉，龙族也和人族达成和解协议。



巨石の街

完成事件后返回苇原の都，进入ミハシラの社选择第一项后利用勾玉进行探索。前往巨石の街，和探索荒ぶる欠片一样，打开菜单选择八卦占盘，会出现指示前进的方向。要注意这里的敌人强度比较高，先从中央的楼梯下降到B1F，然后再走会发现B2F的通道，进入B2F后发现指示线变成黄色，宝物就在附近。从左上角的通道前进，绕道到中央靠上的位置，在角落内提示有迭和感的时候调查一下出现隐藏的大门（X20、Y19），进入后再调查道路尽头就会发现和む欠片（X18、Y21），刚准备捡起，第一章的BOSS假面の道士突然出现，随后与其战斗。这次她会携带4名杂兵一起登场，都是本迷宫出现的杂兵，除了体力多没啥威胁。建议开始用大范围的咒文先将杂兵消灭，剩下BOSS一人就好办多了，给她丢一个睡眠或者魅惑、石化咒文让她自身自灭吧。胜利后发现BOSS和**オキナマル**同为阴阳师，而且是旧识。获得和む欠片后返回苇原の都整备一下，再进入八寻殿 二の郭，靠近任意一个有水之壁的地方自动出现剧情，龙の宝珠将水壁解除并获得一个勾玉，剧情也自动进入第五章。

第五章 土の圣铃

八寻殿 二の郭

剧情过后会自动返回常世地图。进入八寻殿 二の郭，由于这里之后经常会来，建议还是探索完毕比较好。迷宫内的敌人和一の郭完全不是一个等级，不过这个时候玩家应该也成长起来了，要注意这里有会石化咒文的敌人，多准备几个回复药，僧侣一旦被石化会很麻烦。迷宫中有水的地方可以踩上去探索，部分地方看上去可以通过，但一旦通过后就无法返回（单向可视通道），遇到这种陷阱只能使用咒文飞回来。在地图中央可以发现机关（X13、Y14），调查后先打开它。然后将这块区域探索完毕返回一の郭，探索右边的区域可以找到另一边的梯子（X28、Y19）。将这里探索完毕后再次回到一の郭，在右下角的某个房间可以发现落穴，直接掉下去（如果玩家使用了浮游咒文的话需要出迷宫再进入来，不过这块区域是咒文转移不可的区域，所以来回会比较繁琐）就可以探索二の郭右下角的范围。在起点位置往右边走，可以从传送点（X27、Y4）传送到第二个机关所在地（X21、Y11），将其开启后返回一の郭上方打不开的大门那（X18、Y22），调查后可以进入了（注意这道大门开启的条件是二の郭的两个开关全部开启，一の郭的地图上方，一开始最右边的两个开关开启，还有右边发现第一块欠片时的区域也有一个机关，这个机关也必须开启），里面的梯子通往二の郭最左上的区域。这里有连接通往三の郭的道路。



妖怪の街

前往常世出现的新迷宫鬼の岩屋，进入后直接与眼前的守卫对话会触发剧情，返回苇原の都，在门口自动发生事件。结束后进入ヒョウゴの酒场选择话す再选择第一项接受委托。返回睿智の塔 圣地之前BOSS战的祭坛位置调查获得妖怪の筱竹（X15、Y24），再次进入黄泉地图，在新都市妖怪の街中的亀姬の家与其对话将妖怪の筱竹交给她。返回酒场与老板对话就可以获得报酬1000G和1个勾玉。

天人の城砦

完成上一个任务后对话可以继续接受任务，前往龙の谷与ゴソウ龙王交谈可以获得贵重品龙王の亲书。返回苇原の都交给苇原の御馆的老**ムジナ**后去酒场领取报酬，同样是1000G加1个勾玉。接下来进入天人の城砦，在阴阳寮**コウガ**告知下得知鬼族的弱点。再次前往酒场与老板对话花15000买到贵重品常世のしずく。传送到妖怪の街与般若汤の藏元老板**トウジ**交谈交给他常世のしずく，被告知还需要另一种材料。出地图进入幽界の森，在1F南边区域的最上方调查获得山吹の实（X4、Y23），把它给**トウジ**即可交换到1个勾玉，同时得到鬼族弱点道具般若汤。



鬼の岩屋

再次返回这里，守卫见到般若汤后会自动让开道路。这个迷宫的强度非常低，比起二の郭简直就是弱爆了，不用刻意练级快速探索吧。进入后向北直走可以发现回复井（X25、Y25），左边的门目前无法开启（X22、Y28）。继续向左边深处探索，在中央位置附近可以发现通往2F的楼梯（X7、Y18）。先不要上去，往下方探索，在最下方中央位置可以找到隐藏的大门（X17、Y2），里面有通往水晶门区域的梯子，同时还能打开机关。回到一开始无法开启的大门那。从这里进入2F，一路向下方探索，通过大门后在不可传送区域与鬼族**イバラキ**童子对话将般若汤给他（X25、Y7），获得水晶门の键。返回1F下方的楼梯处（X20、Y2）。进入水晶门区域，这个区域有传送点陷阱，移动的时候要注意。在下来梯子旁边的位置可以找到一道隐藏的大门（X19、Y3）。不过里面暂时还没有剧情可以触发。

战祸の塔

返回天人の城砦，与ルシヤナ王对话得知新的情报，再进入黄泉地图会出现新的迷宫战祸の塔。这个迷宫的道路比较曲折但并不复杂，敌人的强度要比鬼の岩屋高很多。进入塔内后直接往最北面移动，小心中央出现的回转床陷阱。中途的暗黑区域利用咒文通过吧。在最北面的房间内可以找到2F的楼梯（X12、Y27）。2F的机关和1F类似，从起点位置直接向下移动，穿过暗黑区域最左边走，连续通过2个暗黑区域改向走下方就能够看到通向3F的梯子（X25、Y12），中途如果踩到陷阱的话要使用咒文回复，不然连续踩中导致队友死亡就很麻烦了。进入3F向右上角移动（X26、Y28），在角落内爬上黄泉の圣地并探索中央区域。接着返回2F，从左边绕到中央位置进入3F（X18、Y16），从这里可以找到圣地的祭坛（X14、Y24），调查一下发生BOSS战。BOSS的单体攻击力很高，但会吃睡眠、沉默、麻痹、魅惑和毒状态，丢个异常状态后全员集火，2个回合就可以干掉它。战斗胜利再次调查祭坛获得道具土成の炼火。



鬼の岩屋 圣地・蓬莱洞

直接传送回常世地图，进入鬼の岩屋水晶门区域，使用之前获得的水晶门の键（X13、Y20)打开中央位置的大门（注意需要从左边隐藏门区域（X5、Y8)中央的传送点才能到达。进入后从左边的通道来到鬼族圣地・蓬莱洞。这里的区域很宽广，直接往中央位置走可以看到回复井（X14、Y12)。注意这个区域虽然敌人强度不高，但整个区域基本都属于咒文咏唱不可的区域，开宝箱时一定要注意用咒文开（这个情况下可以用），否则中了异常状态在非战斗状态下只能调查回复井恢复。在左下角找到祭坛（X24、Y12)并开始BOSS战，本次的BOSS黑猿和之前的BOSS类似，用相同的方法对付它即可，不过要注意这个BOSS每回合自然回复体力高达255,输出不够的话容易陷入持久战。胜利后自动启动祭坛，接着回到2F与イバラキ童子对话获得鬼の钢牙以及2个勾玉（X25、Y7)。传送回苇原の都，在ミハシラの社选择第一项探索下一个欠片。再飞回八寻殿 三の郭，靠近任意一个土壁自动发生剧情。土壁消失，同时获得1个勾玉。



第六章 木の圣铃

天狗の森

过了第六章的标题后玩家可以继续探索三の郭，往地图最上方探索，在左边可以发现通往四の郭的楼梯（X20、Y19)，靠近任意四の郭被封闭的通道会触发剧情，接下来前往天狗の森2F与クコチ彦对话（X3、Y17)，再进入古今稻荷社与店主クズノハ对话，就可以在惑いの廓找第三块幸なる欠片。进入惑いの廓依旧要求必须是没有雾的日子，通过住宿来调整吧。达成条件后直接上西区域的2F，在中央附近可以找到欠片（X13、Y20)。正准备拾取时女主角出现，原来她已经被控制。接下来会与BOSS和女主角战斗。这次的战斗难度稍微有点高，后方的BOSS会释放咒文，女主角也会攻击我方的同伴，建议将左右的杂兵先消灭，然后用强力的物理攻击快速解决女主角，剩下BOSS就不足为患了。体力低于一半左右时用全体中回复咒文，这样可以保证我方主攻成员的安全。BOSS依旧吃魅惑睡眠等异常状态，可以考虑给他来一下，中了的话战斗压力瞬间减少很多。将BOSS打倒后获得幸なる欠片，全员也学会新的特技。返回古今稻荷社与クズノハ以及九尾の姬御前对话，再前往龙の谷与ゴンウ龙王报告。最后进入黄泉的影绘の都，在宿屋与番人交谈拿到时神の远眼镜。接下来返回选择学校，在时の祠旁边将其交给九尾の姬御前（X3、Y18)就可以回ゴンウ龙王那完成任务了（同时可以获得1个勾玉）。

九头龙の峡谷

告别ゴンウ龙王后来到黄泉地图就可以出现这个新迷宫。这个地图其实就是夜晚版的龙の谷，有水的部分需要坐船才能进入。连接南面区域在地图的最上方，一直向左上角走。在上方看到有船的地方下水（X17、Y25)，这样才能到坐船前往（X6–9、Y29)位置。迷宫中的敌人强度不高，注意异常状态即可。进入北区域后先在中央位置下船（X13、Y15)，接着往下走开启本层的开关（X22、Y1)，再返回坐船，从中央岛左边的水路绕到地图右上角调查水门进入水路。在尽头可以发现通往黄泉の圣地的梯子（X29、Y9)。



九头龙の峡谷 黄泉の圣地

这个区域的探索难度很低，但敌人出现的频率很高，因为后期还有BOSS战，不要消耗太多的道具和战力。从梯子出来向往地图左边走，穿过长长的大桥后向上走到靠近中央的位置，在草丛附近会出现隐藏道路的提示（X12、Y19)，调查后发现隐藏在内部的祭坛，上前调查与九头龙战斗。这个BOSS的单体物理攻击非常高，全体攻击伤害也有100以上，我方的僧侣一定要全力回复，其他人辅助和攻击。另外，这个BOSS虽然厉害，但吃麻痹、混乱、魅惑甚至是即死等异常状态，虽然命中率不高但一旦中了就直接变成个靶子了。胜利后再次调查祭坛获得树守の泉水。

天狗の森 圣地・木灵の树海

直接传送回常世地图，进入天狗の森，在1F左下角原先不能进入的地方，现在没有守卫了，通过后可以发现传送阵（X3、Y0)，可将玩家直接传送到天狗族的圣地。在圣地先向下方走，右下角的位置可以发现回复井（X17、Y3)，然后坐旁边的船就可以到达中央小岛的祭坛上，注意保存一下，接下来2连战。首先是对一只巨大的土蜘蛛，全力物理攻击即可，没什么难点。第二场战斗是对覆面の剣士，要比之前的战斗更简单。胜利后会自动离开天狗の森，再次返回到2F与クコチ彦对话获得天狗の智羽和2个勾玉。进入八寻殿 四の郭有被封住的任意一个位置触发剧情，所有的封印障碍都会消失，同时获得1个勾玉。



第七章 金の圣铃

八寻殿 奥の郭

剧情后进入天人の城砦与ルシャナ王交谈，再与阴阳寮的コウガ对话，就可以返回八寻殿 四の郭继续探索了。在右下角的区域可以发现隐藏道路（X26、Y11)，通过这条长长的通道进入八寻殿最深处的区域奥の郭。奥の郭地形非常简单，没什么陷阱和岔道。在中央的位置有回复井（X13、Y10)。往地图最上方走，进入大屋后在中央的房间开启隐藏大门（X18、Y23)，在尽头会被传送到有祭坛的位置（X17、Y19)，靠近后触发剧情发现现在不能进入。接下来返回鬼の岩屋，在2F与イバラキ童子对话获得岩户门の键。



覆面の剣士
待て！ 封印は解かせん！！

狱门洞 岩户门

黄泉区域出现的新迷宫，地形相对来说要简单很多。路上出现的挡路石头实际上是可以直接走过去的。进入后从中央的房间绕道到地图最左上角，用之前获得的岩户门的键打开紧闭的大门（X8、Y25)可以到达B1F（X0、Y13)。在1F最左下角有1个机关，不过因为坏了无法开启，不用管它进入B1F。从起始点位置往下走，再往右边移动到达B2F梯子的位置。B2F比较麻烦，右上角区域有一大片空洞，走上空洞的位置就会掉落到黄泉の圣地。直接掉下去进入圣地，在圣地内需要玩家将四个位置的机关全部开启才可以找到祭坛。不过由于所有机关的位置都很容易就能找到，相比较前面的迷宫难度要有所下降。从玩家掉下去的位置开始，可以先开启右边中央广场位置的开关（X6、Y14)，第2个就位于第1个的右边，距离很近（X18、Y16)。第3个在第1个位置的上方（X8、Y21)，最后1个在第3个位置的右上角（X14、Y23)。全部开启后进入左边的大门，先顺着梯子爬回B2F，直接往下走通往黄泉の圣地的左下角区域（X1、Y9)，再下楼梯马上就可以看到祭坛（X3、Y6)。调查后与BOSS酒吞童子战斗。这个BOSS的特点在于超高的体力以及每回合三次的行动机会。注意他的攻击附带异常状态，僧侣最好在第一时间解除，特别是我方前卫的主攻成员中了混乱的情况下。将其击倒后再次调查祭坛获得锻金の黑土。接下来可以解开最后的封印了，值得一提的是，该层中出现的敌人会呼叫增援，如果我方前卫的物理攻击力够高的话，可以每回合都消灭前列敌人，这样一场战斗可以获得上万的经验值，几个小时就可以练到LV99，想提升等级的玩家不要错过。



狐火の森

回到常世地图后整顿一下队伍直接前往该迷宫。这里一共分为西区、东区和圣地三个区域，一开始玩家会位于西区，需要利用传送点来探索。在初始的位置进入（X16、Y4)的传送点，接着再移动到（X8、Y23)，往下走进入（X23、Y6)，往最右边走传送至（X28、Y22)，在这里可以找到一个隐藏门（X18、Y21)，调查后直接进入圣地。圣地的道路看上去很空旷，但实际上也是需要利用传送才能到达祭坛的位置。具体方法为：走到地图中央，在这里调查隐藏的门（X10、Y13)，进入后从左边的传送点（X11、Y14)传送到地图右边（X28、Y18)，再传送到地图上方（X18、Y29)，最后才可以传送到地图中央祭坛的位置（X15、Y24)。调查祭坛依旧是BOSS来袭。本次的BOSS牛头特点在于单体强力物理攻击以及很高的体力，注意好队伍的回复，保持一半以上的体力。胜利后调查祭坛解开结界，可没想到整个事件其实是一个陷阱，结界解开后倒反出现了最恶的相克阵结界。



八寻殿 奥の郭

剧情结束后返回苇原の都的御馆，与聚集在这里的六大部族首领们注意对话，发现原来妖狐族的首领九尾の姬御前才是幕后黑手。结束对话后获得妖狐の银眼和2个勾玉，接下来在ミハシラの社用7个勾玉探索下一个碎片。返回八寻殿 奥の郭，按照本章开始的方法到达祭坛的位置（X17、Y20)，调查后与BOSS（X28、Y18)战斗，BOSS的特点在于只会使用物理攻击，攻击力不高但1回合能行动5次，再加上每个回合它会自动回复近400的体力，所以打起来会比较耗时，全员猛攻吧。注意部分角色物理攻击无效的情况下切换成咒文攻击即可，多磨几个回合轻松胜利，完成后得到3个勾玉。

第八章 相克结界阵

巨石の街 忘却の广场

剧情结束后先回到ミハシラの社，对话获得新的情报，随后返回巨石の街，利用咒文轻松飞到B1F之前妖怪堵住的通道内（X19、Y23)。进入后直走，可以绕回1F南部的最上方。接下来走左边的道路，进入巨石の街 忘却の广场（X14-15、Y29)。按照要求开启开关，先走右边的道路，先开启右下角的开关（X28、Y8)，再走反方向的道路，开启地图左边的开关（X3、Y16)。两个开关都开启的情况下返回左边的通道进入尽头的铁门（X23、Y10)，在里面会发现同伴クレナイ的父亲，和主角的同学一样也被石化了，不过最后他还是用意念告诉了主角等人解除石化的方法。





惑いの廓

根据提示，需要在没有雾的情况下进入惑いの廓，然后进入东区域右下角的房间内，来到2F与桔梗太夫战斗（X15、Y8)。她的厉害之处在于全体的攻击咒文，伤害颇高，不过由于其体力较低，使用强力的近距离物理攻击能够很快击破她，别让同伴的体力下降到一半以下即可。胜利后获得贵重品梦解きの笛以及1个勾玉。目前可以得知第4块碎片位于学校的4F，但由于4F的雾没解除，暂时不能获得。返回苇原の都的御馆，与老ナムジ等人对话后，在有雾的情况下再次进入惑いの廓，位于1F西区入口附近（X4、Y16)内会触发事件得知雾晴らしの舞扇的情报。在黄泉地图的妖怪の街与龟姬对话，再进入影绘の都内的ミハシラの影社与ミコ交谈和她玩21点的小游戏。游戏的规则很简单，每玩一次押500G，先发玩家2张牌，2张牌组合出来的点数不能超过21点，如果点数过小的话，可以追加一张牌，但如果超过21点的话就输。对手也是一样的，但对手的最后一张牌点数玩家是看不到的，另外对手也会视情况追加第三张牌，最后两人在点数均不超过21的情况下，比谁的点更接近21谁就算赢（赌注时选择第一项为加一张牌，选择第二项为直接亮牌定胜负），注意任何一方的点数超过21都算另一方获胜，胜利的一方可以获得1500G奖励，连续胜利3次左右就可以获得贵重品雾晴らしの舞扇。



学校

返回学校内从3F的楼梯进入屋上，利用雾晴らしの舞扇将这里的雾吹走。虽然属于第一个迷宫，但屋上的敌人强度非常高，特别是它们的异常咒文攻击，很容易让一列的角色进入即死状态，一定要小心。在4F先开启菜单中的八卦盘，会出现下一个碎片的方向指示。根据提示进入地图中央左边的房间，调查打开有锁的大门，在房间内会连续发现隐藏的门（X4、Y6）（X3、Y8）。进入到尽头调查出现奇なる欠片，同时九尾の姬御前登场。战斗时先消灭她周围的两个杂兵，再集中火力对付她。注意她的咒文攻击，一个回合内能行动2-3次，使用高概率沉默咒文可以封住她的咒文攻击。胜利全员获得新的特技并回收奇なる欠片。再次返回苇原の都的御馆与老ナムジ等人报告情况，进入锻冶屋トウシロウ与其交谈得知打造镜子的方法。进入黄泉地图，来到幽界の森东区域之前有结界的地方（X17、Y24），トウシロウ会将结界解除，接着往右边走触发BOSS战（X16、Y28），这个BOSS其实就是杂兵的集合体，以玩家现在的能力轻松就能获胜。胜利后获得1个勾玉，再返回苇原の都与ヒョウゴ酒场的老板对话，剧情后前往新迷宫。



守人冢 魂の宫殿

敌人全部是死灵系的，不过几乎都不会使用有威胁的咒文。1F的区域很空旷，通往B1F的梯子在正中央（X10、Y17），需要从左边绕一个大圈才能到达。B1F内的大门直接调查就可以打开，在接下来的通道内会有隐藏大门（X10、Y11），开启后可以进入左边的区域。B1F整体来说比较复杂，很多道路都比较绕且不能使用咒文，正确的通道在右上角，这里有一道隐藏的大门（X21、Y24)可以传送到地图上方的咒文禁止区域，然后向左下方走才能找到魂の宫殿的通道（X2、Y14）。魂の宫殿虽然门比较多，但实际上大部分的房间都是相通的，我们的目标在地图最上方（X12、Y26），不用解除任何机关但还是需要绕一下道。到达后调查即可回收贵重品石割の血，获得后别急着回去，在旁边的房间内会遭遇最初的BOSS道元（X14、Y28），利用梦解きの笛让女主角恢复清醒后，玩家会再次与道元战斗。战斗中先消灭前排的杂兵，再攻击道元，注意他的混乱咒文，前排的角色中了一定要第一时间解除，不然误伤队友就比较麻烦了。道元的体力只有800，将杂兵消灭后再两刀即可解决他。胜利后还需要再打一次，和第一次的战法一样，注意他的大范围攻击咒文，保持队伍的体力在一半以上。



苇原の都

胜利后获得1个勾玉，直接飞回苇原の都与各个族长们对话。再返回巨石の街 忘却の广场クレナイ父亲被石化的位置（X24、Y17），利用石割の血恢复其石化状态，同时再获得1个勾玉。回苇原の都向族长们报告，再进入酒场对话得知镜子快修复完毕了。整备一下进入幽界の森之前所在的位置（X16、Y28），会发生BOSS连战，注意BOSS的连续攻击，优先清理杂兵，特别是第二场战斗BOSS会连续使用大范围的攻击咒文，伤害在100以上。胜利后会得到修复好的天照镜。

第九章 复活

ミハシラの道

进入第九章后先飞回苇原の都，与各大部族长对话后女主角加入队伍，其他同伴离开。接下来整理一下装备，特别是女主角的装备，她加入的等级只有20，多买点复活的药品。整备完成后进入ミハシラの社对话选第一项即可进入该迷宫。女主角的职业是阴阳师，可以使用攻击咒文，虽然装备可以跟上但本层迷宫对女主角来说还是比较吃力的，毕竟只有120的体力，多注意回复。1F没有什么岔道或机关，一路向中央位置走，绕个圈就可以到达2F梯子的位置（X9、Y9）。在梯子前会与BOSS战斗，体力在1000左右，注意女主角的体力即可，胜利后获得荒魂。2F的道路和1F类似，在一开始下方的位置可以找到3F的梯子（X10、Y16），走这条路的话拿不到和魂，必须从外围绕过来（X4、Y11），在梯子位置处打倒BOSS可以获得和魂（X3、Y12）。3F开始出现陷阱，踩上去会损失体力，特别注意别让女主角死在这。在起始位置向下方走很快可以到达BOSS的位置（X16、Y8），2个BOSS里镰鼬的攻击速度比较快，建议先消灭它，打倒后获得幸魂并从这里的梯子进入4F（X18、Y7）。4F的特点在于，玩家需要从最外围绕圈才能到达中央位置，这里依旧是单向通往陷阱，不要进行侧面，不然回来会很麻烦。到达最中央的位置可以开启大门与本层的BOSS战斗（X14、Y14），前两个BOSS体力在1000上下，用咒文快速歼灭，只剩下鸣雷就没什么威胁了，期间要注意女主角的体力。胜利后入手奇魂并从身后的梯子进入5F（X15、Y15）。5F算是本次迷宫中最复杂的区域了，需要利用传送点前进，传送点很多但规律不难寻找，同样也是从中央开始绕圈传送，最后到达右上角的位置会遭遇BOSS（X24、Y19），这次的BOSS体力明显要比前几层的BOSS都高，同时攻击还会附带异常状态，优先击破前列的土雷，或者使用远程咒文先击倒后排的牛鬼，女主角的体力要随时留意，被围攻很容易死亡。胜利后进入旁边的传送就可以看到通往日の御社的楼梯（注意要向后走，如果传送失败可以用技能再传送回来）。日の御社没什么悬念了，围着地图直接绕一圈调查祭坛（X8、Y19）。剧情后会自动回城，同时女主角离队，其他角色回归。



狐火の砦

剧情后整备一下传送到黄泉进入新迷宫狐火の砦，这个迷宫算是游戏中倒数第二个迷宫，一共分为五层，起始位置在1F南区域，中央的楼梯只要绕一小圈就可以到达（X14、Y11），进入2F后直线往上走，在右边的门内可以利用传送点（X18、Y20）直接到1F北区域。这个区域比较麻烦，需要开启四个机关，这四个机关分别位于地图的左上（X5、Y20）、左下（X8、Y8）、右上（X20、Y15)和右下（X20、Y8）。左下角、右上角和右下角的三个机关很容易就能找到，左上角的机关比较麻烦，机关外有大块的暗黑区域，只能使用咒文来随时调整自己的位置接近机关。全部开启后往右上角走，再次穿过一大块黑暗区域才能到达BOSS所在的大门。4个机关全部开启的情况下，调查大门会自动开启（X24-25、Y23），进入后与BOSS道元进行最后的战斗，和之前其实没有太大的区别，注意他的咒文攻击，保护我方后列的安全。击破他后利用咒文回到1F南区域，向右边移动进入暗黑区域，往上走到尽头的时候往左边转向，这里有楼梯（X25、Y27)可以进入2F南区域的最上方。上去后在出口附近利用传送点（X27、Y25)转移到2F北区域，从外围绕到中央与BOSS战斗（X12、Y12），这次的ユラハ能力要比之前的高出不少，后排的杂兵会在第一时间转换到前排，先将杂兵消灭了再专心对付ユラハ。

狐火の砦 屋上

击破两个BOSS回到2F南区域原本紧闭的大门内（X23、Y16），进入后来到屋上。屋上看上去很空旷，但这一层的难度实际非常高。首先是敌人特别多，并且经常会遇到10几个敌人一组的情况，其次地面还有不少陷阱，踩上全员的体力掉得稀里哗啦的。移动时一定要随时注意全员的体力（个人感觉这一小段路的难度比之后的BOSS战还要高）。在中央位置与本篇的BOSS九尾の姬御前战斗，这场战斗的难点在于，九尾の姬御前的两个杂兵体力很高，而她的咒文攻击又比较强力，推荐的是僧侣专心回复，期间如果中了异常状态的话第一时间解除，其他角色集中火力消灭一只杂兵，特别是主角和阴阳师的全体攻击咒文，九尾の姬御前的体力很低不用担心她爆发。将其打倒后进入第二形态，战术还是一样的，不过九尾の狐的物理攻击力要大幅上升，先将杂兵消灭战斗压力会降低很多。九尾の狐每回合会攻击3次，攻击附带异常状态，如果是僧侣中了沉默的话要赶快解除，避免队伍里两个僧侣都被沉默那就麻烦大了。它的弱点还是老样子，体力低且不会回复。



苇原の都

胜利后会自动发生剧情，回复正常生活的主角在数月后又见到了同伴，交谈下才发现常世又出现了异样。剧情后自动进入杂兵战，接下来回到常世进入苇原の都，与老ナムジ对话后再进入影绘の都与番人对话，传送到八寻殿 奥の郭再次调查祭坛（由于有部分不可传送因此要走一段路），最后回到苇原の都与老ナムジ对话后，进入ミハシラの社就可以用最后的7个勾玉探索トツカノツルギ。

第十章 影のミハシラの道

黄泉比良坂

前往黄泉比良坂B1F，在这里（X28、Y1)可以找到トツカノツルギ。注意这个道具出现的位置有可能随机，如果不是的话就看八卦盘的方向和颜色，黄色表示就在本区域，靠近后黄色的光会消失，证明物品就在脚下，调查即可。拾取的时候会遭遇小BOSS，敌人一共有三名，比杂兵强一点，注意它们的石化咒文即可。胜利后获得トツカノツルギ，完成后飞回苇原の都与老ナムジ对话，再前往影绘の都的ミハシラの社，开启最终迷宫影のミハシラの道。整备一下进入最终迷宫。

影のミハシラの道

该迷宫一共有6层，结构和ミハシラの道基本上是一样的。1F没什么难点，直接绕一圈到中央偏左的位置就会发现本层的BOSS（X8、Y12)，BOSS是黄泉丑女＋折雷＋土雷，建议火力不够的玩家优先使用咒文或中距离攻击击破黄泉丑女，不然全员中了恐怖行动率会降低。胜利后通往2F的结界会解开（X8、Y6)。2F的通道稍微复杂一点，需要从起始位置绕到地图中央，再从中央绕到上方找到BOSS（X11、Y25)，其中需要经过两块暗黑区域。BOSS除了黄泉丑女外还更换了两名，不过依旧是3个杂兵，打法还是和之前一样的，先灭掉丑女再打鸣雷和伏雷，注意回复异常状态即可，胜利后进入3F（X10、Y24)。3F的敌人强度有所上升，从起点位置向右边绕一圈到地图中心就会发现BOSS（X15、Y13)。BOSS为黄泉丑女+黑雷+若雷，老办法对付它们，不过要注意它们的血量增加了一些，胜利后解除结界进入4F（X13、Y16)。4F一开始的道路直接环形化了，围着地图绕出来即可，中途不要转移方向，注意陷阱，侧移走回去的话是无法直接走出来，只能重新绕一圈。在4F左上角看见大门后进入，先走左边的区域，在中央的位置可以找到机关，注意这里是暗黑区域，只有站在机关的位置周围才会亮起来（X10、Y17)，整个过程必须频繁使用咒文确定自己的方向。完成后回到返回大门内。前方的门这下可以进入了，BOSS就在里面（X5、Y7)。这次的BOSS是黄泉丑女+火雷+折雷+鸣雷，体力再次上升，每个回合还会自动回复体力。完成后进入5F（X8、Y6)，从起始位置向上方移动，绕到地图中央后利用传送点传送到右边（X16、Y17)，向下方靠近就可以与本层BOSS（X20、Y13)战斗,BOSS是4F形态的强化版，再一次增加了体力和攻击力，打法依旧。胜利后进入最终层月の御社（X23、Y14)。



影のミハシラの道 月の御社

建议进入这里后先飞回苇原の都整备一下，最终迷宫获得的武器装备质量都很不错。本层不用再绕道了，从初始位置向上走，在最高处移动到地图中央可以发现BOSS九尾の姬御前。这次她的攻击力要比之前更高，每回合行动三次，我方的僧侣必须每个回合进行回复，不然必有人阵亡，她的弱点依旧，体力很低。将其击破后继续往左边走再次遭遇九尾の姬御前，和之前的打法没有任何区别，将其击破后进入九尾の狐形态，这个形态下攻击力奇高，经常可以一击将我方角色打成体力1状态。建议本场战斗主角和僧侣全力给我方加防御，巫女也一起辅助，阴阳师和两名前卫主力攻击，这样慢慢磨，不然很容易陷入每回合有人死，再救回来的恶性循环。另外，九尾の狐有低确率中麻痹、沉默和毒状态，如果能中的话，战斗形式会瞬间逆转，当然概率非常低就对了。胜利后继续向上方移动马上就能看见最终BOSS。



最终BOSS：月の皇女神

不愧是游戏中的最终BOSS，难度和之前的所有BOSS不是一个级别的。BOSS一共有两个形态，第一个形态下每个回合会行动4次，使用大范围的攻击咒文以及单体强力攻击，我方除了不停地回复，增加防御外没有其他任何方法，异常状态倒是不经常中，所以只要回复跟上与其慢慢磨，胜利只是时间的问题，建议可以让巫女给僧侣附加避免死亡的咒文，这样可以保证回复不中断。所有角色最好持有9个复活药，这样万一BOSS连续攻击我方的僧侣可以用其他角色救回来，不然会瞬间崩盘。胜利后会面对BOSS的第二形态，这个形态BOSS每个回合会行动6～7次，攻击除了第一形态会用的攻击手段之外，还会增加大范围附带石化效果的咒文和全员即死咒文，这个BOSS打得笔者有点无奈，平均60以上的等级还是打得很吃力。一旦中了即死很容易陷入被动挨打的局面，除了装备和玩家的等级要跟上外，有时候还需要一点点运气，BOSS任何形态都不吃有效的异常状态咒文，每个回合还会回复360左右的体力，对付BOSS最有效的攻击手段在于咒文，高级咒文一次能削减她600左右的体力，如果能有式神的话，可以尝试召唤出来消减她一部分的体力。将其击破后就是本作的真结局了。





RPG 角色扮演

启魂者

ソールトリガー

Image Epoch	2012年10月4日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

打着“PSP上最后的日式RPG”旗号的《启魂者》与《最后的约定物语》一脉相承，故事发生在前作的千年之后。战斗系统方面更加简单，没有了前作的“敌对心”，而是强调以技能和魂之力为核心。本作的正典和外典即上、下篇，跨度长达20年的剧情、婉转悠扬的配乐以及声优们的精彩演绎都值得玩家细细回味。

文 苍穹

系统详解

基本操作

按键	移动中	战斗中
滑杆/方向键	角色移动	光标移动
△	打开菜单	–
□	地图显示切换	自动战斗开启/停止
×	视角复位	取消
○	调查/对话	确定
L/R	视角左/右转	减少/注入魂之力
Select/Start	–	–

注：在对话中按住R键可令文字快进；在战斗动画时按住○键能加快招式的演出速度；过场剧情和动画可以按Start键选择跳过。

设施功能



当队伍返回启魂者的据点时，生命值和魂之力都会自动回复到最大值（但战斗不能的角色不会自动复活），除此之外，据点中还有以下几个特殊设施。

商店：与辎重部队的队长——眼镜娘奇娜米对话就可以进行买卖，将迷宫宝箱中以及敌人掉落的素材卖给她后不但可以换取金钱（CT），也能提升各种类矿石的科技等级，以此来更新武器、装备和道具的贩卖列表。

回复池（リカバリ-プ-ル）：治疗设施，调查后可以复活战斗不能的同伴（还有特殊的小福利插画）。

储魂槽（ソウルタンク）：部分无法出售的道具可以拿到此处，选择“ソ-ル抽出”将道具分解，提炼出的魂之力就会贮存于此。选择“ソ-ル补给”则可以补充我方角色的魂之力。储魂槽的真正意义在于其补充的魂之力是可以超出角色的上限值的，合理利用就能在BOSS战中毫无顾忌地展开猛攻。

菜单功能



Item：查看当前持有的装备或使用回复型道具。

Skill：查看各角色已习得和未习得的特技。回复型特技在菜单中也可以选择使用（按△键自动进行全回复），技能熟练度同样能得到累积。

Equip：更换角色的装备。装备分为武器、铠甲和饰品三种类型，装备着可以习得特技的武器或饰品，才有可能在战斗中令相应技能觉醒。

Status：确认角色的状态。除了生命值（LIFE）、魂之力（SOL）经验值（EXP）外，其他项目的影响如下——攻击力（ATK）决定物理攻击对敌人的伤害值；防御力（DEF）决定敌方物理攻击造成的伤害值；力量（STR）影响物理攻击力；体力（VIT）影响物理防御力；速度（AGI）影响战斗时的行动顺序；命中（DEX）影响物理攻击和技能的成功率；智力（INT）影响回复技能的效果；精神（MND）影响敌方攻击对我方的魂之力消耗量。

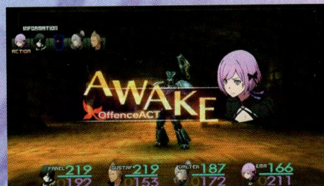
Word：查看本作剧情的关键词、术语和人物、场景介绍等。随着剧情的发展，已有的术语也会有所更新。

Party：编成队列。我方只能派出4人出战，且战斗时是无法调整队列的。主角不能离队，替补队员同样可以获得经验值，但是想要提升特技熟练度的话还是得多派不同的角色上场。

System：4个项目依次为系统设定、读取存档、消除存档、返回标题画面。

战斗系统

行动顺序



本作的战斗系统并非标准的回合制，而是根据敌我的速度（AGI）高低决定先后出手顺序的，具体的行动顺序可以在战斗界面左上方查看到。有“ACTION”字样的表示当前行动的角色，而绿色的带“INSERT”字样的箭头则表明该角色下次行动的时机。想要改变角色的行动顺序可以使用影响速度值的特技，诸如提升我方速度或是降低敌方的速度。此外，部分特技有“反应（リアクト）速度上升”的字样，该效果表明角色在使用该特技后，到下一次行动的间隔会有所缩短，同样能对行动顺序造成一定影响。不过特定的敌人在进入特殊状态时是会无视行动顺序的，这点需要注意。

技能觉醒

本作中我方角色所能使用的技能并不是靠等级提升来获得的，而是需要利用特殊的“觉醒（アウェイク）系统”。当角色装备着能够习得特技的武器、饰品进行战斗时，满足诸如“自身发动攻击”、“魂之力有所消耗”、“同伴陷入濒死”等特殊条件后就有一定的几率令该特技觉醒（出现“AWAKE”字样），特技觉醒的瞬间该角色也会自动释放一次（不消耗魂之力）。每当玩家给角色换上新装备后，都建议刻意满足条件、让其上的特技优先觉醒，之后就算角色卸掉该装备，特技也是能照常使用的（与“神刀”相关的特技除外）。



蓄力&过载



特技分为主动和支援两大类型，发动主动型特技需要消耗魂之力，而支援型特技则是在满足条件时按一定几率自动发动的，不受玩家的控制。角色不断使用主动型特技就能够积累熟练度，进而提升特技的等级。角色在发动特技时可以按R键对其注入魂之力进行蓄力（チャ-ジ），蓄力后的特技除了基本威力会有所提升外，还有可能追加新的效果，诸如锁定单体的特技变为锁定全体、强化效果的时间延长等等，具体请参看后面的“角色特技”一览表。

当特技升至最高级6级时会显示“MASTER”字样，此时注满魂之力后再按一次R或↑键可以进入金色的过载（オ-バ-ロ-ド）状态，部分招式的演出动画也会发生改变，甚至是追加一次大威力攻击，此时才能最大程度地发挥技能的威力，但是魂之力的消耗量也较大。在战斗中对特技蓄力到多少级需要根据战况和蓄力效果做临场判断。使用蓄力后的特技积累的熟练度也更多，支援型特技不能升级，当然也就不存在蓄力和过载效果。

异常状态

本作中有以下7种异常状态，除了眩晕不具有持续性外，其他的状态都需要靠使用特技、道具或是经过一段时间才能解除。

眩晕（スタン）	下次行动的时机延后
睡眠	无法行动、回避率为0（受到攻击后自动解除）
盲目	命中率低下、回避率为0
生病	生命值无法回复（敌方才能使用的异常状态）
中毒	每次行动前扣除一定的生命值（效果更强的为猛毒状态）
麻痹	行动有一定几率被中止
沉默	无法使用特技

角色特技

以下是本作我方全部角色的特技一览，希莉露和瓦尔塔在正、外典中的特技和所用装备有所不同，故分两个表。没有“蓄力效果”和“过载性能”的就是支援型特技，不消耗魂之力但也无法主动发动。另外，觉醒条件中“濒死”并不一定非要角色到红血状态，其实半血以下就有较高的几率觉醒了。“必要装备”为多种的情况下，只需装备其中任意一个即可。

法雷鲁（ファレル）

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
カタパルトウインド	自身的速度上升	Lv1速度上升效果提升；Lv3效果时间延长	我方全体的速度上升	–	–
ライトニングブレイド	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升；Lv1反应速度提升	攻击敌方全体，反应速度提升	自身发动攻击时容易觉醒	ブレイド型式[标准]
テンベストブレイド	攻击敌方全体	Lv1伤害值提升	攻击敌方全体	自身发动攻击时容易觉醒	ブレイド型式[烈风]
クエイクブレイド	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升；Lv3附加眩晕效果	攻击敌方单体，附加眩晕效果	自身发动攻击时容易觉醒	ブレイド型式[阵风]
ラッシュブレイド	攻击敌方单体，对飞行系的敌人有特效	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体，对飞行系的敌人有特效	自身发动攻击时容易觉醒	ブレイド型式[雷电]
グロリアスブレイド	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体	自身发动攻击时容易觉醒	ブレイド型式[震电]
スタ-リ-ブラスト	攻击敌方全体，但威力不稳定	Lv1威力稳定率提升	攻击敌方全体	（剧情觉醒，惟有装备神刀时才能使用）	神刀[ザナドゥ]
ガ-ディンアンソウル	替同伴单体承受伤害	Lv1伤害减少率提升；Lv3附加再生效果	替同伴单体承受伤害，附加再生效果	同伴濒死时容易觉醒	ブレイド型式[月光]、ブレイド型式[震电]
カウンタ-ブレイドⅠ	同伴受到攻击时发动反击	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SG壹型ア-ズ
カウンタ-ブレイドⅡ	同伴受到攻击时发动大威力反击	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SG贰型マ-キュリ-
カウンタ-ブレイドⅢ	同伴受到攻击时发动大威力反击，附加眩晕效果	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SG叁型ジュピタ-、SG四型ヴィ-ナス
チナミスペシャルⅠ	同伴单体的速度上升	–	–	同伴行动时容易觉醒	チナミお手制ミトンⅠ
チナミスペシャルⅡ	同伴单体的速度上升，发动率较高	–	–	同伴行动时容易觉醒	チナミお手制ミトンⅡ

艾玛（エマ）

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
ヒ-リングバレット	同伴单体的生命值回复	Lv1回复量提升	同伴单体的生命值全回复	–	–
ホ-リ-バレット	我方全体的生命值回复	Lv1回复量提升	我方全体的生命值大回复	自身或同伴濒死时容易觉醒	バレット[ケルビム]
キュアバレット	治疗单体的睡眠、盲目、生病状态	Lv1可治疗中毒；Lv2目标对象为全体；Lv3可治疗麻痹；Lv5可治疗沉默	治疗全部异常状态（包括能力下降）	自身或同伴处于异常状态时容易觉醒	シルバ-リング、ソ-ルリング
バレットスコ-ル	攻击敌方单体，并随机攻击其周边敌人	Lv1伤害值提升；Lv3攻击次数增加	攻击敌方单体，并随机攻击其周边敌人	自身发动攻击时容易觉醒	バレット[アザゼル]、バレット[ミカエル]
バウリングバレット	攻击敌方单体，附加速度下降效果	Lv1伤害值提升；Lv1速度下降效果提升	攻击敌方单体，附加速度下降效果	自身发动攻击时容易觉醒	バレット[カマエル]
バレットアクセル	攻击敌方单体，自身附加回避率上升效果	Lv1伤害值提升；Lv1回避率上升效果提升；Lv2效果时间延长	攻击敌方单体，自身附加回避率上升效果，反应速度提升	自身发动攻击时容易觉醒	バレット[ラジエル]
バレットケイジ	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体	自身发动攻击时容易觉醒	バレット[ウリエル]
バレットゲイル	攻击敌方单体，对飞行系的敌人有特效	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体，对飞行系的敌人有特效	自身发动攻击时容易觉醒	バレット[ミカエル]
メディカルゲインⅠ	同伴单体附加再生效果	–	–	同伴濒死时容易觉醒	ソ-ルリング
メディカルゲインⅡ	同伴单体附加大威力再生效果	–	–	同伴濒死时容易觉醒	アメジストリング
メディカルゲインⅢ	同伴单体的生命值小回复，并附加大威力再生效果	–	–	同伴濒死时容易觉醒	ガ-ネットリング、オブシディアンリング

古斯塔夫（グスタフ）

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
俺たち反逆儿	攻击敌方单体，对克隆系的敌人有特效	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体，对克隆系的敌人有特效	–	–
俺たち狂战士	攻击敌方单体，附加防御力下降效果	Lv1伤害值提升；Lv1防御力下降效果提升	攻击敌方单体，附加防御力下降效果	自身发动攻击时容易觉醒	アクス[ラ-ミア]
俺たち风云儿	攻击敌方单体，对机械系的敌人有特效	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体，对机械系的敌人有特效	自身发动攻击时容易觉醒	アクス[テュポ-ン]
俺たち策谋家	蓄力1回合，次回合攻击敌方单体	Lv1伤害值提升；Lv2反应速度提升	蓄力攻击敌方单体	自身发动攻击时容易觉醒	アクス[ケルベロス]
俺たち安全第一	自身的防御力上升	Lv1防御力上升效果提升；Lv2效果时间延长	自身的防御力上升，附加防止战斗不能效果	自身濒死时容易觉醒	アクス[タウロス]
俺たち超绅士	替同伴单体承受伤害	Lv1伤害减少率提升	替我方全体承受伤害	同伴濒死时容易觉醒	アクス[エキドナ]
俺たち道化师	自身容易成为敌方单体的攻击目标	Lv1挑衅效果提升；Lv3目标对象为全体	自身容易成为敌方全体的攻击目标	自身濒死时容易觉醒	アクス[セイレ-ン]、アクス[ケルベロス]
俺たち用心棒Ⅰ	同伴单体附加防御效果	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SS贰型アリエス
俺たち用心棒Ⅱ	同伴单体附加大威力防御效果	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SS叁型レオ
俺たち用心棒Ⅲ	同伴单体附加大威力防御效果、防御力上升效果	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SS四型バルゴ、SS五型スコ-ピオ



索菲（ソフィ）

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
ファル：ゲルプ	随机攻击敌方全体	Lv1伤害值提升；Lv3攻击次数增加	随机攻击敌方全体	–	–
ファル：ブラウ	攻击敌方全体	Lv1伤害值提升；Lv2附加盲目效果	攻击敌方全体，附加盲目效果	自身发动攻击时容易觉醒	カノン[ナスホルン]
ファル：ヴァイス	攻击敌方单体，回复自身的生命值	Lv1伤害值提升；Lv1回复率提升	攻击敌方单体，回复自身的生命值	自身发动攻击时容易觉醒	カノン[ヴェスペ]、カノン[マウス]
ファル：ロート	攻击敌方全体，附加攻击力下降效果	Lv1伤害值提升；Lv1攻击力下降效果提升	攻击敌方全体，附加攻击力下降效果	自身发动攻击时容易觉醒	カノン[ブルムベア]
バルバロッサ	攻击敌方全体	Lv1伤害值提升	攻击敌方全体	自身发动攻击时容易觉醒	カノン[パンター]
冬の嵐	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体	自身发动攻击时容易觉醒	カノン[マウス]
春の目覚め	同伴单体的魂之力消耗量减少	Lv1魂之力消耗减少量提升；Lv3反应速度提升	我方全体的魂之力消耗量减少，反应速度提升	同伴消耗魂之力时容易觉醒	カノン[ティーガー]、カノン[マウス]
电击战Ⅰ	同伴单体的魂之力消耗量小幅减少	–	–	同伴消耗魂之力时容易觉醒	金のネックレス
电击战Ⅱ	同伴单体的魂之力消耗量减少	–	–	同伴消耗魂之力时容易觉醒	白金のネックレス
电击战Ⅲ	同伴单体的魂之力消耗量大幅减少	–	–	同伴消耗魂之力时容易觉醒	石星のネックレス、天矿のネックレス



希莉露（シリル）・正典

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
マシュマロ☆あしすと	同伴单体的防御力上升	Lv1防御力上升效果提升；Lv2目标对象为全体；Lv4附加攻击力上升效果	我方全体的防御力上升、攻击力上升	–	–
ショコラ☆りざれく	同伴单体复活	Lv1回复量提升	同伴单体完全复活	同伴战斗不能时容易觉醒	メイス[グラッセ]
チョコ☆すまっしゅ	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升；Lv3附加麻痹效果	攻击敌方单体，附加麻痹效果	自身发动攻击时容易觉醒	メイス[シフォン]
クッキー☆くらっしゅ	攻击敌方单体后隐藏自己的身姿	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体后隐藏自己的身姿	自身发动攻击时容易觉醒	メイス[ババロア]
エクレア☆ぼんば–	攻击敌方单体，威力较大但命中率低	Lv1伤害值提升；Lv3命中率提升	攻击敌方单体，威力较大	自身发动攻击时容易觉醒	メイス[クレープ]
キャンディー☆ひーる	同伴单体附加再生效果	Lv1回复量提升；Lv3目标对象为全体	我方全体附加再生效果	自身或同伴濒死时容易觉醒	メイス[リコッタ]、メイス[クレープ]
がんばっちゃうよ!	同伴单体的攻击力上升	–	–	同伴行动时容易觉醒	シルバーソールブレス
すごいでしょ!	同伴单体的攻击力大幅上升	–	–	同伴行动时容易觉醒	ゴールドブレス
ほめてほめて!	同伴单体的攻击力大幅上升、防御力上升	–	–	同伴行动时容易觉醒	ゴールドソールブレス、プラチナブレス



瓦尔塔（ヴァルター）・正典

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
断罪のキリエ	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体	–	–
永劫のベネディクト	攻击敌方单体，附加中毒效果	Lv1伤害值提升；Lv1中毒附加率提升；Lv1中毒伤害值提升；Lv3目标对象为全体	攻击敌方单体，附加猛毒效果	自身发动攻击时容易觉醒	サイス[阵舞]
两断のグロリア	攻击敌方单体，对双足系的敌人有特效	Lv1伤害量提升	攻击敌方全体，对双足系的敌人有特效	自身发动攻击时容易觉醒	サイス[飞鹰]
アニュス：ディ	攻击敌方单体，附加睡眠效果	Lv1伤害值提升；Lv1睡眠附加率提升；Lv3目标对象为全体	攻击敌方全体，附加睡眠效果	自身发动攻击时容易觉醒	サイス[升舞]
イテ：ミサ：エスト	攻击敌方单体，对四足系的敌人有特效	Lv1伤害值提升；Lv3附加即死效果	攻击敌方全体，对四足系的敌人有特效，附加即死效果	自身发动攻击时容易觉醒	サイス[伊吹]
赎罪のサンクトゥス	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体	自身发动攻击时容易觉醒	サイス[晓]
疾风のクレド	必定成功逃跑	–	–	战斗开始后、自身濒死时容易触发	SB贰型エイス、SB叁型セイジュ、SB四型マスター、SB特殊型アールット
追击の一闪Ⅰ	配合同伴的攻击行动进行追击	–	–	同伴发动攻击时容易觉醒	SB壹型ウィナー
追击の一闪Ⅱ	配合同伴的攻击行动进行大威力追击	–	–	同伴发动攻击时容易觉醒	SB贰型エイス
追击の一闪Ⅲ	配合同伴的攻击行动进行大威力追击，附加中毒效果	–	–	同伴发动攻击时容易觉醒	SB叁型セイジュ、SB四型マスター



拉兹（ラーズ）

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
アクセルブレイド	攻击敌方单体，自身附加回避率上升效果	Lv1伤害值提升；Lv1回避率上升效果提升；Lv2效果时间延长	攻击敌方单体，自身附加回避率上升效果，反应速度提升	（正典・第5章时选择エマ）	–
ブラウブレイド	攻击敌方全体	Lv1伤害值提升；Lv2附加盲目状态	攻击敌方全体，附加盲目效果	（正典・第5章时选择ソフィ）	–
ステラブレイド	攻击敌方单体，反应速度提升	Lv1伤害值提升；Lv2反应速度提升	攻击敌方单体，反应速度提升	（正典・第5章时选择フラン）	–
カタパルトウインド	自身的速度上升	Lv1速度上升效果提升；Lv3效果时间延长	我方全体的速度上升	–	–
ブレイブブレイド	攻击敌方单体，对合成系的敌人有特效	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体，对合成系的敌人有特效	自身发动攻击时容易觉醒	ブレイド 特式[紫电]
テンペストブレイド	攻击敌方全体	Lv1伤害值提升	攻击敌方全体	自身发动攻击时容易觉醒	ブレイド 特式[紫电]
ヒーリングブレイド	我方全体的生命值回复	Lv1回复量提升	我方全体的生命值大回复	自身或同伴濒死时容易觉醒（正典・第5章时选择エマ）	ブレイド 特式[雨]
ロートブレイド	攻击敌方单体，附加攻击力下降效果	Lv1伤害值提升；Lv1攻击力下降效果提升	攻击敌方单体，附加攻击力下降效果	自身发动攻击时容易觉醒（正典・第5章时选择ソフィ）	ブレイド 特式[焰]
コメットブレイド	攻击敌方单体，附加眩晕效果	Lv1伤害值提升；Lv1眩晕附加率提升；Lv3附加麻痹效果	攻击敌方单体，附加眩晕、麻痹效果	自身发动攻击时容易觉醒（正典・第5章时选择フラン；且只有フラン在战场上才能发动）	ブレイド 特式[泪]
クロリアブレイド	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体	自身发动攻击时容易觉醒	ブレイド 特式[神武]
スターリーブラスト	攻击敌方全体，但威力不稳定	Lv1威力稳定率提升	攻击敌方全体	（剧情觉醒，惟有装备神刀时才能使用）	神刀[ザナドゥ]
ストライクブレイドⅠ	同伴受到攻击时发动反击	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SG壹型ネプチューン
ストライクブレイドⅡ	同伴受到攻击时发动大威力反击	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SG贰型プルート
ストライクブレイドⅢ	同伴受到攻击时发动大威力反击，附加眩晕效果	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SG叁型フルムーン



薇尔玛（ウィルマ）

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
煌くブリューナク	随机攻击敌方全体	Lv1伤害值提升；Lv3攻击次数增加	随机攻击敌方全体	–	–
不败のクラウソラス	攻击敌方单体，回复自身的生命值	Lv1伤害值提升；Lv1回复率提升	攻击敌方单体，回复自身的生命值	–	–
光翼のフラガラッハ	攻击敌方全体，附加攻击力下降效果	Lv1伤害值提升；Lv1攻击力下降效果提升	攻击敌方全体，附加攻击力下降效果	自身发动攻击时容易觉醒	カノン[エミール]
贯くダインスレフ	攻击敌方全体	Lv1伤害值提升	攻击敌方全体	自身发动攻击时容易觉醒	カノン[グリーレ]

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
真枪ロンギヌス	蓄力1回合，次回合攻击敌方全体	Lv1伤害值提升；Lv2反应速度提升	蓄力攻击敌方全体	自身发动攻击时容易觉醒	カノン[ド－ラ]
辉きのタンキエム	同伴单体的魂之力消耗量减少	Lv1魂之力消耗减少量提升；Lv3反应速度提升	我方全体的魂之力消耗量减少，反应速度提升	同伴消耗魂之力时容易觉醒	カノン[ラ－テ]
诱惑のアロンダイト	附加必定会心攻击、命中率上升效果	Lv1命中率上升效果提升	附加必定会心攻击、命中率上升效果	同伴濒死时容易觉醒	カノン[エミ－ル]
不灭のイージスⅠ	同伴单体的魂之力消耗量小幅减少	–	–	同伴消耗魂之力时容易觉醒	地矿のネックレス
不灭のイージスⅡ	同伴单体的魂之力消耗量减少	–	–	同伴消耗魂之力时容易觉醒	王石のネックレス
不灭のイージスⅢ	同伴单体的魂之力消耗量大幅减少	–	–	同伴消耗魂之力时容易觉醒	宙水晶のネックレス



库洛特（クロト）

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
咲き夸る冲动	同伴单体的生命值回复	Lv1回复量提升	同伴单体的生命值全回复	–	–
野生の抬动	攻击敌方单体，对克隆系的敌人有特效	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体，对克隆系的敌人有特效	–	–
ブラックナイトの凯歌	治疗单体的麻痹、中毒、沉默状态	Lv1可治疗睡眠；Lv2目标对象为全体；Lv3可治疗盲目；Lv5可治疗生病	治疗全部异常状态（包括能力下降）	自身或同伴处于异常状态时容易觉醒	カ－ネリアンリング、クォ－ツリング、サファイアリング
ガイアの辉き	攻击敌方单体，附加盲目效果	Lv1伤害值提升；Lv1盲目附加率提升；	攻击敌方单体，附加盲目效果	自身发动攻击时容易觉醒	アクス[ラタトスク]
黑い彗星	攻击敌方单体，对机械系的敌人有特效	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体，对机械系的敌人有特效	自身发动攻击时容易觉醒	アクス[ガ－ゴイル]
俺のナイトメア	蓄力1回合，次回合攻击敌方单体	Lv1伤害值提升；Lv2反应速度提升	蓄力攻击敌方单体	自身发动攻击时容易觉醒	アクス[フェンリル]
ホワイトナイトの意吹	自身的防御力上升	Lv1防御力上升效果提升；Lv2效果时间延长	自身的防御力上升，附加防止战斗不能效果	自身濒死时容易觉醒	アクス[エイトグ]
俺の时代Ⅰ	同伴单体附加再生效果	–	–	同伴濒死时容易觉醒	カ－ネリアンリング
俺の时代Ⅱ	同伴单体附加大威力再生效果	–	–	同伴濒死时容易觉醒	クォ－ツリング
俺の时代Ⅲ	同伴单体的生命值小回复，并附加大威力再生效果	–	–	同伴濒死时容易觉醒	サファイアリング



希莉露（シリル）・外典

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
マシュマロ☆あしすと	同伴单体的防御力上升	Lv1防御力上升效果提升；Lv2目标对象为全体；Lv4附加攻击力上升效果	我方全体的防御力上升、攻击力上升	–	–
キャンディ－☆ひ－る	同伴单体附加再生效果	Lv1回复量提升；Lv3目标对象为全体	我方全体附加再生效果	–	–
ショコラ☆りざれく	同伴单体复活	Lv1回复量提升	同伴单体完全复活	伴战斗不能时容易觉醒	メイス[マフィン]
チョコ☆すまっしゅ	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升；Lv3附加麻痹效果	攻击敌方单体，附加麻痹效果	自身发动攻击时容易觉醒	メイス[ブリュレ]
マカロン☆すまっしゅ	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升；Lv3附加眩晕效果	攻击敌方单体，附加眩晕效果	自身发动攻击时容易觉醒	メイス[パフェ]
エクレア☆ぼんば－	攻击敌方单体，威力较大但命中率低	Lv1伤害值提升；Lv3命中率提升	攻击敌方单体，威力较大	自身发动攻击时容易觉醒	メイス[プリン]
がんばっちゃうよ!	同伴单体的攻击力上升	–	–	同伴行动时容易觉醒	改良型ブレスレット
すごいでしょ!	同伴单体的攻击力大幅上升	–	–	同伴行动时容易觉醒	改良型シルバ－ブレス
ほめてほめて!	同伴单体的攻击力大幅上升、防御力上升	–	–	同伴行动时容易觉醒	改良型ゴ－ルドブレス



芙兰（フラン）

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
战斗术式[ステラ]	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升；Lv1反应速度提升	攻击敌方单体，反应速度提升	–	–
强化术式[ラクリマ]	自身防御力上升	Lv1防御力上升效果提升；Lv2效果时间延长	自身的防御力上升，附加防止战斗不能效果	–	–
战斗术式[アウラ]	攻击敌方单体，附加防御力下降效果	Lv1伤害值提升；Lv1防御力下降效果提升	攻击敌方单体，附加防御力下降效果	自身发动攻击时容易觉醒	カタ－ル[エリカ]
战斗术式[メテオ]	攻击敌方单体，对飞行系的敌人有特效	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体，对飞行系的敌人有特效	自身发动攻击时容易觉醒	カタ－ル[セルリア]
战斗术式[コメット]	攻击敌方单体	Lv1伤害值提升	攻击敌方单体	自身发动攻击时容易觉醒	カタ－ル[オデッサ]
防卫术式[ポラリス]	替同伴单体承受伤害	Lv1伤害减少率提升	替我方全体承受伤害	同伴濒死时容易觉醒	カタ－ル[アネモネ]
防卫术式[スピカⅠ]	同伴单体附加防御效果	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	改良型ソ－ルシ－ルド
防卫术式[スピカⅡ]	同伴单体附加大威力防御效果	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SS壹型リブラ
防卫术式[スピカⅢ]	同伴单体附加大威力防御效果、防御力上升效果	–	–	敌方发动攻击时容易觉醒	SS贰型サジタリアス



瓦尔塔（ヴァルタ－）・外典

特技名称	特技性能	蓄力效果	过载性能	觉醒条件	必要装备
咒印のコンフタチス	攻击敌方单体，对双足系的敌人有特效	Lv1伤害量提升	攻击敌方单体，对双足系的敌人有特效	–	–
宿业のトラクトス	攻击敌方单体，附加中毒效果	Lv1伤害值提升；Lv1中毒附加率提升；Lv1中毒伤害值提升；Lv3目标对象为全体	攻击敌方全体，附加猛毒效果	–	–
ディエス：イレ	攻击敌方单体，附加速度下降效果	Lv1伤害值提升；Lv1速度下降效果提升	攻击敌方单体，附加速度下降效果	–	–
疾风のクレド	必定成功逃跑	–	–	战斗开始后、自身濒死时容易触发	–
光速のセンエンチア	攻击敌方单体，自身回避率上升	Lv1伤害值提升；Lv1回避率上升效果提升；Lv2效果时间延长	攻击敌方单体，自身回避率上升，反应速度提升	自身发动攻击时容易觉醒	トリガ－[アガレス]
天雷のレコダ－レ	攻击敌方单体，附加睡眠效果	Lv1伤害值提升；Lv1睡眠附加率提升；Lv3目标对象为全体	攻击敌方全体，附加睡眠效果	自身发动攻击时容易觉醒	トリガ－[ベリアル]
レクス：トレメンデ	攻击敌方单体，对四足系的敌人有特效，附加即死效果	Lv1伤害值提升；Lv1即死附加率提升	攻击敌方单体，对四足系的敌人有特效，附加即死效果	自身发动攻击时容易觉醒	トリガ－[サタン]
复活のラクリモ－ザ	同伴单体附加自动复活效果	Lv1回复量提升	同伴单体附加自动复活效果	自身或同伴濒死时容易觉醒	トリガ－[ゼ－レ]
追击の一闪Ⅰ	配合同伴的攻击行动进行追击	–	–	同伴发动攻击时容易觉醒	SB壹型セクセサ－
追击の一闪Ⅱ	配合同伴的攻击行动进行大威力追击	–	–	同伴发动攻击时容易觉醒	SB贰型シ－カ－
追击の一闪Ⅲ	配合同伴的攻击行动进行大威力追击，附加中毒效果	–	–	同伴发动攻击时容易觉醒	SB叁型ロ－ジャ－

剧情攻略

正典·序章

剧情 在神都“凯泽尔哈鲁特（カイゼルハルド）”，神机教会的虔诚信徒被称为“神民”接受着神谕的指引、过着幸福祥和的生活，而作为神之代言人的纳哈特伽鲁（ナハトガル）则拥有至高无上的权利。神机教会掌握着先进的科技，该组织也凭此维持着国家的高度文明。事实上这看似平稳的生活，是建立在对少数民族——“光之民”的残忍压榨和迫害之上的。光之民是能够操纵“魂之力（SOL）”的特殊人种，他们的国家在受到侵略后灭亡，残存的人民流离失所。神机教会则通过捕捉光之民并从肉体中榨取魂之力作为能源，来维系国家的繁荣和科技的发展。在教会恐怖的狩猎行动下，光之民的人口锐减，如家畜一般在黑暗中苟延残喘。终于在神政历740年，对教会不满的光之民结成了反抗组织“启魂者（SOL Trigger）”，开始了漫长而又艰苦的抗争。

直到神政历790年，启魂者的抗争终于有了突破性的进展，神机教会引以为傲的巨大飞行空母冒着滚滚浓烟从神都上空坠毁。启魂者的战士通过殊死奋战终于摧毁了这个空中堡垒，但他们付出的代价也是惨痛的，现任领导人瓦伊鲁（ワイル）战死，众多的同志也沦为俘虏。在神谕广场上，教会的执行官伊修特班（イシュトバーン）正对启魂者的俘虏进行公开处刑，就在纳哈特伽鲁准备发言时，广场片区的电力设施突然遭到破坏，在一片混乱之中俘虏们趁机逃跑，启魂者的救援行动也就此展开……

流程 初期队伍中只有法雷鲁（ファレル）、古斯塔夫（グスタフ）和艾玛（エマ）三人，往前走不远就会迎来首场教学战，需要按照提示一步步来，玩家可以借此熟悉一下本作的基本战斗系统。继续沿着仅有的一条路前进，与另一组同伴成功会合后展开第二场强制战斗，索菲（ソフィ）加入战团，注意利用艾玛的特技“ヒーリングバレット”进行回复即可。随后操纵多内（ドネイ）的战斗在两次行动后便会强制结束。

剧情 法雷鲁等人趁乱救出了被俘的同志，由于天空中没有了空母的警戒，众人也得以顺利地避开搜捕、从旧市街区撤离。然而就在两个行动小组成功会合时，教会的执政官伊修特班从天而降，他轻松就将法雷鲁击飞，在巨大的实力差面前，艾玛甚至被惊得动弹不得。此时老一辈的启魂者——多内挺身而出，用自我牺牲为其他人创造了逃跑的时机，他也将启魂者和光之民的未来寄托在了法雷鲁等年轻一辈的身上。

正典·1章 PRIDE

剧情 启魂者先后失去了瓦伊鲁和多内这两名领导人，被认为是“黄金魂之力”的持有者的法雷鲁则理所当然地继承了前辈的遗志，成为启魂者的现任领队。第1步作战已经成功，飞行空母的坠毁令神机教会如断一臂，失去制空权的同时侦查效率也大大受限。第2步作战是前往南部的“魂之工厂”，解救被囚禁在那里的光之民以增加己方的战力。是夜，瓦伊鲁的教导在耳边响起，虽然法雷鲁对自己能否胜任领导人一职仍没有信心，但反抗的狼烟已经燃起，为了不让同志们的白白牺牲，他惟有扛起重任，率领同伴继续作战。

在潜入魂之工厂后，瓦尔塔成功开启了前往保护区的通道，然而一路上敌方的警备力弱得有些蹊跷。当众人到达保护区时，这里却空无一人，原本应囚禁在此的光之民全都不见了踪影——原来敌人早已料到了启魂者的作战计划。一阵剧烈的爆炸过后警铃大作，众人急忙撤退，而中央区域则早有强大的敌人守候在此……

流程 返回根据地后径直前往北侧二楼的作战室开会，剧情过后可以开启“眼镜娘”奇娜米（チナミ）处的商店功能并得到武器“ブレイド型式[标准]”，之后从东侧的楼梯前往地下二层居住区休息。次日先后与各位同伴对话，让希莉露（シリル）、瓦尔塔（ヴァルター）等人加入队伍后，与作战区的古斯塔夫对话回答“いく”即可前往魂之工厂。（通过作战室到达展望台后，可以触发浇水的隐藏剧情，此后每章进入作战区域后都返回此处进行浇水，在最终章时可以得到一枚令我方全员体力、魂之力全回复的“植木の种”。）

队伍编成的教学过后，在后门处发现本应负责开门的内应已被击倒，众人只得消耗珍贵的魂之力开门。（今后遇到上锁大门的时候也需要消耗魂之力才能开启，玩家可以提前调整战斗队列，把替补队员换上来，用他们的魂之力来开门。）随后的强制战斗中法雷鲁的特技“ライトニングブレイド”觉醒，而觉醒的瞬间也会自动发动该特技，只要魂之力足够，玩家不妨多多发动特技，这样也能够积累熟练度以提升特技等级。来到保护区·第二区画后调查存档水晶就可以解放该区域，利用水晶可以瞬间返回据点进行补给，下次也可以直接从此点位继续展开探索，非常方便。到达第二区画的西南位置后有一场强制战斗，建议优先击杀能一次攻击两名角色的“神机枪兵”。战后是只有经验值没有金钱的，而敌方掉落的矿石类道具也是玩家最主要的经济来源。

中央制御栋宝箱中的“ハードライトの破片”可以令相应矿石等级提升1级，商店的贩卖列表也会有相应的更新。进入开启的大门后触发剧情，众人撤回中心部时就会进入首场BOSS战。“轰神机アルタイル”的HP约为1200，普通单体攻击“轰杀ノ命剑”并不算强力，威胁在于多段攻击判定且带有眩晕效果的“轰爆ノ真机”，防御力较弱的角色很可能被直接秒杀。仅靠艾玛一人进行回复的话难免有些捉襟见肘，建议战前把希莉露的特技“マシュマロ☆あしすと”提升到2级以上，强化我方全体的防御力。攻击方面优先提升法雷鲁的速度以增加出手机会，再用蓄力后的攻击技尽快将其解决。



本章入手道具一览	
警备员诘所	快气の粉×2
保护区·第一区画	500CT、回复药×3
保护区·第二区画	快气の粉×2、500CT、ソールリカバリ－×2
中央制御栋	ハードライトの破片
BOSS战·轰神机アルタイル	苍矿サフィルス、フレアライトの块

正典·2章 ENVY

剧情 教会先行一步转移了光之民让众人扑了个空，第2步作战计划中道搁浅，莫非是启魂者作战计划被泄露了出去？这令一向冲动的古斯塔夫有些情绪失控。在稳定了军心后，瓦尔塔建议前往工厂中心的精制区展开搜索，那里是教会利用魂之力转化能量的重要场所，可谓神都的命脉，相信必定会有被囚禁的光之民。

流程

在奇娜米处可以利用BOSS战中得到的矿石更换一下装备，之后还能拿回“试制：ソールブレイド”。作战会议结束后，可把之前得到的“フレアライトの块”带到储魂槽处进行分解。前往地下三层与NPC对话回答“知っている”，输入特定的密码后就可以得到不同的补给物资，具体如下：revolvercannon——阳光のネックレス；kuronokamidome——バレット里式[ロア]；fukusyuu——SB特殊型アールット；0ohgon_to_konton——ブレイド里式[咆哮]。与作战区的希莉露对话选择“そうだな”，剧情过后便可出击。

精制区入口两侧的门暂时无法进入，进入管理门区域后再返回，与两名“神机特务兵”的强制战斗过后得到“セキュリティ-カ-ド1”，利用它便可以开启两侧封闭的大门了。这一阶段遇到的人型杂兵皆为克隆系，古斯塔夫的特技“俺たち反逆儿”对他们有特效；而机械兵“爆炮机クラスヌ”在人型敌兵被尽皆消灭的时候会自动进入“マスタ-ロスト”并启动自爆装置（头顶上出现倒数数字），自爆的威力很大，建议提前将它们击倒。

先进入精制区入口西侧的门，沿楼梯来到管理门区域后调查控制装置，改变桥梁的朝向。强制战斗后原路返回入口，由东侧的门前往深处，在封闭的房间内击倒“哨戒机リア-ヌ”和两名“神机特务兵”可以拿到“セキュリティ-カ-ド2”。开启东北的机关后先进入北侧的大门，击杀“神机特务兵”和两架“爆炮机クラスヌ”得到最后一张卡“セキュリティ-カ-ド3”，凭此就能开启西侧的门前往管理门区域，并如法炮制调整另一段桥梁（之后同样有强制战斗）。

剧情

在深入工厂的过程中，启魂者遭遇了伊修特班的得力手下——芙兰（フラン），与看似柔弱的外表不同，半人半机械的她实际上拥有异常强大的实力。然而芙兰尚未使出全力，在接到某个通信后就匆匆离去，留下了一头雾水的众人。神机教会从光之民身上榨取魂之力作为能源——虽然早有耳闻，但是当众人在魂之工厂的深处亲眼目睹到这一幕时，还是被眼前的一切所震撼。庞大精制区由无数个独立的吸取舱组成，每个吸取舱内部都有一名不断被抽取魂之力的光之民，力量被榨干的人则会被翔神机无情地丢入深渊……教会的残忍举动令众人胸中充满了悲伤和愤怒，正因如此启魂者才应奋战下去，直至令光之民获得平等与自由！在成功击倒翔神机后，众人救出了精制区的光之民，然而却发现这里的都是克隆人，他们是教会为了抽取魂之力而制作出来的复制体，被称为“无罪者（イノセント）”。但纵使如此，法雷鲁也深信他们是与自己一样的人，是同样受到教会压迫、需要解救的同伴。

流程

架设好桥梁后重新进入管理门区域遭遇芙兰，她会自我强化速度和防御力，单体攻击带有降低速度的效果，实际上我方无需硬拼，全程防御即可，待芙兰行动三次后战斗就会强制结束。解放本区域后建议先回据点，利用卖出的素材购置一下新防具，因为进入控制室区域并调查控制台后就会迎来本章真正的BOSS战。“翔神机アル=アクラブ”的HP约为5300，其在开战后会使用“征收ノ序曲”并进入准备状态，倒数结束时发动针对单体的HP吸收攻击“魂魄ノ征收”。倒数过程中BOSS同样可以展开行动，而且速度不慢，“黄金ノ翔盾”为使用两个盾牌对单体发动的二连击。战斗中建议派上希莉露提升全体的防御力，主攻手则是古斯塔夫，他的特技“俺たち狂战士”可以降低BOSS的防御力，“俺たち反逆儿”具有特效伤害。BOSS的HP削减掉1/3后一侧的盾牌会掉落，此后盾牌攻击只有一下判定，我方的回复压力就会有所减轻。当BOSS的HP只剩1/3时另一侧的盾牌也会脱落，不过其会追加锁定全体的物理攻击“翔神ノ飞爪”，仅靠艾玛一人回复较为吃力，之前在宝箱中获得的“全体回复药”在关键时刻就可以派上用场了。

本章入手道具一览	
精制区・入口	全体回复药×3、500CT、金绿石、ヒ-ルライトの破片
管理ゲ-ト	ソフトライトの破片、マジカライトの破片
BOSS战・翔神机アル=アクラブ	星矿スタ-ライト、エネルギ-コア

正典・3章 WRATH

剧情

虽然与预想的稍有不同，但第2步作战也有所斩获，神都的能量供应明显下降，不少区域都失去了照明、陷入停电的混乱中。此时启魂者组织的情报员诺伊（ノイ）正好到来，他并非光之民，这也让古斯塔夫对其始终心存芥蒂，甚至怀疑作战计划是他泄露出去的。不过诺伊用最新的情报表明了自己的清白——矿石采掘场聚集着光之民，很可能就是从魂之工厂转移过去的。采掘场出产的闪光矿石（フレアライト矿石）可以吸收并贮存魂之力，因此能作为神机兵、克隆人的核心（コア），教会需要大量的矿石来让克隆技术到达一个新的高度。而采掘用的巨大机械每天的魂之力消耗甚巨，这也是大量光之民被押送到那里的原因。在整理了情报后，法雷鲁也决定了接下来的作战计划——救出采掘场的光之民。

流程

在台阶上与索菲对话，剧情后前往作战室召开会议，与诺伊对话回答“出击する”便可前往采掘场。第一矿区正面的通道被岩石阻隔，需要找到爆破装置。先往东北区域走，救起倒在路边的NPC，之后返回并调查巨石，就可以利用炸药炸开通路了。往前走少许会有一场强制战斗，面对矿区的双足刚机兵，瓦尔塔的特技“两断のグロリア”有特效。“搬运机ハリマ”的攻击消耗的是我方角色的魂之力；“斥候机マカク”在身边刚机兵受到攻击时会进入“マスタ-ダメ-ジ”的状态，除了连续攻击外也会进行自身强化，在战斗中建议优先将其击倒。



启动电梯后继续深入，第二矿区的通路位于西南角，需要与“刚机マ-ヤン”进行一场强制战斗，其自我强化能力比较出色，不可大意。经过采矿场中央区画后到达第三矿区，在存档水晶西侧的道路上救出遭受敌人围攻的光之民，之后转向东南行，就可以到达通往最深部的电梯（建议此前先由东北的道路前往第五矿区搜刮宝箱）。在采掘场的最深处迎战巨大的“削神机カペラ”，BOSS的HP约为9000，初期只会用一招攻击全体的“削锁ノ伤”，伤害不高。不过由于目前并没有有效的克制招式，BOSS也不太容易中异常状态，还是建议用古斯塔夫的特技“俺たち狂战士”设法降低其防御力。受到一定伤害后BOSS会进入第二形态，“兆候”过后下次行动时使用锁定全体的钻地攻击“穿地ノ伤”。“蓄电”后BOSS会立刻更换武器进入第三形态，此阶段的“铁锤ノ伤”为锁定单人的5连击，防御较弱的角色很可能会直接被秒掉。由于BOSS的行动速度很慢，玩家全程都能占据主动，及时补血并提前提升我方防御力的话，还是能够较为轻松地解决它的。后续的伊修特班之战只是走个过场，对方两次行动后战斗就会强制结束。

剧情

就在启魂者击倒巨型挖掘机、掩护被囚的光之民撤离时，伊修特班再度登场，法雷鲁等人纵使拼上全力也无法对其造成有效的伤害。在实力的差距面前，众人束手无策，此时在场的数位光之民突然冲上前抱住了伊修特班，用拼上生命的魂之力暴走拖住了敌人……

本章入手道具一览	
采掘场・第一矿区	ソ-ルリカバリ-×2、贤者の石×2、回复药×3、ダ-クネスリリ-ス×2、ハ-ドライトの石块、ソフトライトの石块
采掘场・第二矿区	ヒ-ルライトの石块、蔷薇辉石リング、スリ-プリリ-ス×2、中级回复药×3、堇青石
采掘场・第三矿区	纯石ワタリウム、快气の粉×2、珊瑚のブレスレット、アクス[グリフォン]
采掘场・第五矿区	バレット[サリエル]、マジカライトの石块、全体回复药×2、青色矿の结晶
BOSS战・削神机カペラ	珪孔雀石、高纯度フレアライト

正典·4章 SLOTH

剧情

再次依靠他人的牺牲才侥幸逃脱的法雷鲁深深感到自己力量的弱小，自己真的是黄金魂之力的拥有者么？然而紧张的战局并没有时间留给他犹豫和彷徨，因为第3步作战已迫在眉睫。正因为自己的弱小才造成了牺牲，因此法雷鲁决定变得更强，直到光之民获得彻底的解放。法雷鲁的坚强得到了同伴的认可，一向粗枝大叶的古斯塔夫也直言愿意变得更强、成为守护同伴的盾牌。谈话间新市街地区传来了爆炸声，城市被熊熊燃烧的大火侵吞。情报员诺伊此时正在该地区，众人决定火速赶往救援！

教会方面似乎也对此次突发的爆炸毫无头绪，负责科技研发的莉特拉（リトラ－）对这种伤及无辜民众的举动表现得异常愤慨，甚至称愿意借兵给军部围剿启魂者。但伊修特班觉得此事中有些蹊跷，因为启魂者一直以来都未曾对平民出手，而对莉特拉始终心存怀疑的他也派出得力手下芙兰前往街区查看情况。

流程

前往作战室开会后，与瓦尔塔对话选择“行こう”便可出战。新市街地·第二区画存档水晶的南侧就是诺伊的家，这里要进行一场强制战斗，“斥候机ハヌマ”会在身边的“神机特务曹长”受到攻击后进入“マスターダメージ”的状态，建议把火力优先放在它俩身上。到达第三区画的南端后同样有剧情强制战，敌兵配置与先前一致。深入到第四区画后就会发现被神机兵围攻的诺伊，击倒3名“神机特务仕官”后本章便会结束。（“俺たち反逆儿”、“两断のグロリア”都能造成特效伤害，利用瓦尔塔的“アニュス：ディ”先让一两个敌人陷入沉睡也能降低威胁。）虽然本章没有BOSS战，但还是建议玩家把新的特技练出来并适当提升一下熟练度。

剧情

在新市街区放火伤人的竟然是神机兵，这让法雷鲁等人震惊不已，敌人的目的是诺伊，但为此竟不惜波及到平民实在令人无法接受。在搜救诺伊的途中，众人见到了帮助孩童逃离的芙兰，虽然双方的立场相互对立，但当前的目的是一样的，也就没有开战的理由。无论是光之民还是神民，生命的价值同等重要，不容他人轻视和玷污。然而就算法雷鲁等人出手救下了不少平民，但幸存者还是把这一切都怪罪到了启魂者头上。在救出重伤的诺伊后，众人也明白了一切——身为神民的诺伊帮助启魂者的一个重要原因，就是希望能够找到让神民和光之民相互理解与共存的方法，他也为此与教会的莉特拉进行了接触。然而随着接触的不断深入，诺伊凭此得到了不少珍贵的情报，但有些时候也不得不以泄露启魂者的作战计划为代价。诺伊留下谢罪书只是打算说出真相，并没有指望能够获得法雷鲁的原谅，但岂料在最危急的时刻，启魂者的同伴们出现并替他挡下了神机兵的攻击。

另一方面，芙兰把自己的现场调查结果报告给了伊修特班，面对质问，莉特拉将事件的原因统统推到了诺伊身上，而她更是把芙兰称作“废铁”，言辞尤为恶劣。没有决定性证据的伊修特班纵使不满，也暂时无法将这个女狐狸问罪，殊不知对方的阴谋正悄悄地展开……



本章入手道具一览	
新市街地·第一区画	マジカライトの石块×2
新市街地·第二区画	辉石ジルコン、ハードライトの石块×2、月长石、ソフトライトの石块×2
新市街地·第三区画	3000CT、メイス[エクレア]、サイス[天舞]、ヒールライトの石块
新市街地·第四区画	SA特殊型エルナト

正典·5章 GREED

剧情

被众人救回根据地、得到紧急治疗的诺伊暂时脱离了生命危险，但他仍处在昏迷中，没有至关重要的情报，法雷鲁等人也不能冒冒失失地冲进兵器开发工厂展开第3步作战。古斯塔夫认为不能相信背叛者，但法雷鲁则坚持要等到诺伊醒来后再做定夺。作战行动目前无法继续，法雷鲁又再度陷入了迷惘，无论光之民、无罪者或是神民，在启魂者的行动开始后已经有无数的生命逝去，自己的决策到底是否正确呢？面对犹豫不决的法雷鲁，艾玛也首次对青梅竹马表达了不满，正因为相信着对方，她才不辞辛苦地努力着，如果连启魂者的领导人都没有信心，那同伴们又如何坚定信念继续战斗呢？

在美丽的喷水池边，索菲难得地向法雷鲁倾诉了过往，以前她曾与姐姐一同来此，逛街、买零食……后来姐姐被教会抓走，索菲则被瓦依鲁所救。从此索菲便立誓纵使拼上性命也要摧毁神机教会，这样就算死去也可以坦然面对另一个世界的姐姐。而在回程中，法雷鲁意外地见到了芙兰。首次相遇时对方曾二话不说向自己发起攻击，第二次在市街邂逅，芙兰则一心解救被困的孩童，毫无战斗的欲望。为了实现伊修特班的理想而战斗——这就是芙兰所深信不疑的。经过与同伴、敌人的交流后，法雷鲁心中的郁结渐渐解开，在坚定信心的同时他也终于明白了自己最珍视的人是谁……

流程

队伍解散后前往地下二层的休息区与头上有黄色标志的光之民对话，选择“样子をみていく”触发剧情，之后与索菲对话前往市街购物，依次与“甘味屋”、“杂货屋”、“食材屋”的老板对话即可。回到根据地后古斯塔夫会问法雷鲁“谁を支えたいと思いますか”，三个选项“エマ”、“ソフィ”和“……”会影响后续的部分剧情，以及外典中主角所拥有的特技和瞳孔颜色，“……”即表示芙兰，选择她后部分战斗也会发生变化，下文以这种选择为准。

剧情

昏迷的诺伊终于醒来，法雷鲁选择了相信对方。第3步作战是破坏教会的兵器开发工厂，削减敌方的战力和士气。教会兵器开发部的长官莉特拉是一位头脑出众的文官，她能毫不犹豫地把人作为道具，狡猾的她也从未向他人泄露过自己的行踪。启魂者决定突入工厂第二区域的控制室，破坏那里的装置让机械兵和克隆人的生产中止，令教会陷入混乱。当众人到达机关重重的工厂深处时，本应保存在控制室的机械兵却全都不见了踪影。莉特拉似乎早已预料到启魂者的到来，她的目的是利用光之民所具有的魂之力，把社会导向完美，而成功开发出无罪者的她也无比自大，自诩后世将会对自己充满敬仰。在众人击倒庞大的裂神机后，莉特拉从传送装置撤离。就在艾玛追上前时，突然出现的神机兵向她展开了偷袭，关键时刻法雷鲁用身体替少女挡住了攻击，自己则重伤倒地……

流程

再次前往会议室，剧情后与索菲对话便可选择出击。通过机械兵生产第一区画后有一场强制战斗，建议优先集中火力干掉攻击带麻痹属性的“神机突击曹”，获胜后挡路的机关就会升起。到达第二区画后仍有不少区域暂时被巨型机关阻挡着，中央的控制装置也暂时无法使用，需要先由存档水晶向东北走，在3处红色的装置前分别击倒1台“古钢机イルード”。（对方在倒计时结束时会使用带有防御力下降效果的强力全体攻击，瓦尔塔的特技“イテ：ミサ：エスト”对其有特效。）靠近中央的转送装置后便会展开BOSS战——“魄神机アルナイル”的HP约为7000，“躯打ノ一击”为冲撞全体的招式，触手二连攻击“天诛ノ刻”和“神ノ御手”皆带有中毒和麻痹效果。BOSS受到一定伤害后触手便会断裂，触手的相关招式变成单体攻击，不过在倒计时结束时会发动“生命吸收”，吸收我方HP的同时让触手重新长出来。此战只要艾

玛的全体回复技“ホーリーバレット”和解除异常状态技“キュアバレット”等级够高就不难对付，BOSS是双足克隆系，特效招式相信各位都了然于胸。

到达研究区画后需要借助传送装置在几个独立的区域间穿梭，调查存档水晶东北的开关后才能启动第一个区域东、西的两处传送装置。调查西北的装置后才能让中央闭锁的闸门开启，进入后迎来本章的第二场BOSS战。“裂神机ポラリス”的HP约为11000，初期只会用多段的物理攻击“穿连击”，受到一定伤害后进入“圣施ノ波动”形态，接下来会瞄准我方单体并开蓄力一回合，之后的“冲击ノ波动”威力极大，务必让我方被锁定的角色进行防御。只要能挡住这一击BOSS也就没有太大威胁了，古斯塔夫的“俺たち风云儿”对其有特效。

本章入手道具一览	
マキナ生产第一区画	贤者之石×2、マジカライトの结晶、孔雀石、高级回复药、圣石ロッククリスタル
マキナ生产第二区画	ヒ-ルライトの结晶、SS特殊型ハイドラ、快气の秘药×2、SG特殊型エリス、ハ-ドライトの结晶、ソフトライトの结晶、新兵器の设计图
BOSS战・魄神机アルナイル	ヒ-ルライトの石块、フレアライトの块
研究区画	完全回复药、SC特殊型クレオメ、ソ-ルリカバリ-×2、カノン[ヘツツア-]、高级回复药、ミックスリリ-ス×3
BOSS战・裂神机ポラリス	石碧クリソプレ-ズ、高纯度フレアライト

正典・6章 GLUTTONY

剧情

法雷鲁虽然脱离了危险但仍昏迷不醒，启魂者一时间也群龙无首。瓦尔塔此时方才想起了瓦伊鲁的临终话语，在各个房间散落着的日记中，众多真相也渐渐浮出水面——神机教会的伊修特班手中的大剑聚集着大量的魂之力，他并非光之民却能驱使魂之力，这表明其使用了某种禁断的手段获得了“混沌魂之力”。根据光之民的祖先、尤歌朵拉王国的子民在数千年前留下的文字记载，所谓混沌魂之力是内心被负面情感所侵吞后，所产生的能将一切化为虚无的恐怖力量。而黄金魂之力则正与之相反，是分享喜悦、将希望托付给后人的意愿所孕育出的力量。想要令黄金魂之力觉醒，必须使用被称为“最后的约定”的秘法，那是一男一女真心相爱后所结下的誓约。根据瓦伊鲁生前的影像，他告知加深同伴间的羁绊是通向黄金魂之力的必经道路，纵使过程中要伴随着痛苦。当同伴们携手度过种种难关后，相互间才能建立起不可动摇的信赖与羁绊。而前首领对于瓦尔塔最后的命令，则是希望他不要执着于复仇，而是应该为自己的幸福活下去。在沉睡中的法雷鲁仿佛也听到了瓦伊鲁的教导，守护同伴的强烈愿望让他醒了过来……

很快教会方面就有所行动，巨大的空母经过修复、重新出现在了神都上空，纳哈特伽鲁的演说也让神民重拾信心。空母的复原仿佛是让第1步作战中瓦伊鲁等人的牺牲成为了徒劳，但事实上启魂者的一系列行动确实打击了教会的实力，如果对方有足够的战力的话，也不会利用演说这种虚张声势的手段来进行牵制。此次演说正好暴露了纳哈特伽鲁的行踪，经过商议法雷鲁决定强攻敌人的空中要塞！

流程

玩家操纵的角色暂时变成了瓦尔塔，与希莉露一同前往地下三层，依次调查“个室（ワイル）”、“个室（ドネイ）”，再到地下二层的“个室（ヴァルタ-）”内调查，最后返回作战室。法雷鲁醒来后操纵他前往作战室，剧情过后便可出击。潜入敌方的巨大空母后，调查北侧的控制装置便可搭乘电梯进入格纳库，这里地图上以黄色显示的门是无法打开的，必须先绕路，直至调查北侧房间内的装置后才能把道路尽皆打通。进入动力炉区域迎来BOSS战，芙兰的HP约为9700，其招式不多但威力不小：“强化术式ラクリマ”的效果是提升自己的DEF和AGI；“战斗术式ステラ”在攻击全体后还会对任意单体进行追打；“战斗术式クレド”为锁定我方单体的连续攻击，并带有眩晕和AGI下降效果；后期追加的“战斗术式コメット”效果类似浮游炮。由于对方的行动很快且连续攻击频繁，很容易秒掉防御低下或血量不足的角色，此战建议派出希莉露和古斯塔夫，前者用“マシュマロ☆あしすと”和“キャンディ-☆ひ-る”来保证我方的安全，后者凭借“俺たち道化师”来吸引BOSS的注意，必要时刻还可以让主角用“ガ-ディンアンソウル”、古斯塔夫用“俺たち超绅士”替同伴承受伤害。获胜后向东穿过第二通路区域便可结束本章。

剧情

在空母的动力炉区域，法雷鲁再次与芙兰相遇，战斗对于立场不同的两人是不可避免地的。在战败后，芙兰准备孤注一掷，爆发全部力量让空母坠落与启魂者同归于尽。出于对伊修特班的愚忠，芙兰不断地自我欺骗，说服自己只是服从命令的机械人偶。但止不住的泪水证明了芙兰的内心与人类没有什么区别，她一直很清楚教会的所做作为，明白建立在牺牲人民基础上的国家是没有未来的。但是一切已经太迟了，就在法雷鲁等人进攻空母的同时，启魂者的据点已被伊修特班的部队攻陷，空母只不过是诱饵。在耀眼的光芒中，空母开始爆炸坠毁，千钧一发之际突然启动的转送装置将众人安全送回了根据地。

本章入手道具一览	
空母系留ドック	ソフトライトの结晶×2
マキナ格纳库	天河石、ヒ-ルライトの结晶×2、燃红石フレアライト、SP特殊型アッシュ
机关区第一通路	ハ-ドライトの结晶×2、幸运のネックレス、マジカライトの结晶×2
BOSS战・フラン	矿王ロ-ドクロサイト、フレアライト结晶体
动力炉	贤者の结界石

正典・7章 LUST

剧情

教会永远地失去了巨型空母，但启魂者的据点也严重受损，许多同志献出了宝贵的生命。诺伊向法雷鲁献上了瓦伊鲁最后的遗产——神刀扎那都（ザナドゥ），这把从古代传承下来的神刀与黄金魂之力有密切的关系，它也是教会发动此次突击的目的。双方的大决战迫在眉睫，作战终于要进入最终阶段。决战前夜，法雷鲁解开了芙兰手上的镣铐。面对一直以来都把自己当做“人”看待的法雷鲁，纵使是芙兰的机械心脏也不得不为之所动，当两人紧紧相拥之时，交织在一起的魂之力散发出了金色的光芒……

最终的作战计划简洁明了：趁神民集结在广场上聆听神谕的时机，制造混乱并入侵教会。在出发之前，启魂者的众人以相互间的羁绊宣誓——为了未来定要夺取胜利！在进军途中法雷鲁发现了许多机械兵的残骸，这正是先行一步的芙兰所为，如今她也站在了启魂者这一边。

流程

与据点中的全部角色对话后返回自己的房间休息，当晚触发的女性角色相关事件与玩家在第5章的选择有关。如果选择了芙兰路线的话，旧市街区域与“神机特务兵”的强制战斗会取消。获得“神刀ザナドゥ”后法雷鲁也自动觉醒了强力特技“スタ-リ-ブラスト”（此时响起的BGM正是前作的Theme“最后的约束”）。西第二区画的“隐れ家”会作为本章的临时据点，功能与根据地完全一致。本章的地图都比较大，岔路也较多，相应的宝箱也很丰厚，在推进的时候要有一点耐心，不想战斗就果断利用瓦尔塔的特技“疾风のクレド”逃走。与第四区画的光之民“エメル”还可以得到回复药。

潜入神机教会后需要调查控制台才能开启黄色的大门、继续深入，若选了芙兰路线这里面对“魔导机ポラリス”和“驱逐机スレイプニル”的强制战同样会取消。到达连络通路后要迎战“神机特务士长”和“驱逐机スレイプニル”，第二层则需开启3个解除装置才能继续前进。第三层会遇到监视器，接近后触发警报并进入强制战斗，把3个监视器全部破坏掉就可以前往深处的控之间。此时最好确保商店的各种矿石等级达到满级，我方能买到最高级的装备，因为接下来就是和伊修特班的宿命对决。面对大破状态的芙兰只是走一个过场，其HP只有10%，如果是选芙兰路线的话，她在招式的最后一击时还会有所迟疑并停止攻击。轻松击退芙

兰后迎来真正的BOSS战，伊修特班的HP约为15000，“主神ノ盾”能强化自身的ATK、DEF；攻击单体的“红莲ノ一击”（带沉默效果）、攻击全体的“威压ノ一闪”（带攻击力下降效果）都有吸取魂之力的特性，因此战前切记去储魂槽多补充一些；针对单体的连续攻击“煌く白刃”很有可能直接秒掉我方角色。此战异常状态的附着成功率不高，依然推荐用希莉露的强化全体攻防和再生特技，后者的等级够高的话基本无需刻意补血，间或还可以找机会用“エクレア☆ぼんばー”给BOSS造成巨大伤害。此外战斗中可以看到伊修特班的魂之力槽，当其蓄满时建议全员防御，否则其强化后锁定全体的“煌く白刃”有极高的几率直接令我方团灭。

剧情 当众人到达教会的控制间时，除了早已守候在此的宿敌伊修特班，还有芙兰，她的回路被手动调整，彻底沦为了没有感情的机器。一直以来阻挡着启魂者的伊修特班虽然依旧强大，但法雷鲁等人已经成长了起来，同伴间不可动摇的羁绊凝聚成强大的力量，令不可一世的伊修特班也跪倒在地。就在瓦尔塔准备给其致命一击、替同伴报仇时，芙兰却突然行动起来，将伊修特班救走。虽然瓦尔塔报仇心切，但眼前还有更重要的事情要做。

富丽堂皇的圣域流露着一股不容侵犯庄严，但“神之代言人”纳哈特伽鲁的言行却是无比的丑恶——他声称从光之民身上吸取魂之力是神的旨意，而拥有黄金魂之力的法雷鲁则需要彻底肃清，因为这种强大但又脆弱的力量会因为愤怒而招来毁灭。对于人民不公的“领导者”或是“神”都将受到惩罚，但在合力击倒纳哈特伽鲁后，众人却惊奇地发现其不过是一个机械人，真正在幕后对其调整和操纵的是莉特拉。神之代言人是假的，神又是否真的存在呢？莉特拉给出了肯定的回答，随后出现的丑陋怪物在瞬间便将众人击倒。眼看着古斯塔夫、艾玛和索菲在自己眼前消失得无影无踪，内心被怒火所充斥的法雷鲁不顾一切地冲向敌人，黄金魂之力也堕入了黑暗与混沌……

流程 跟随着纳哈特伽鲁一路前进即可迎来正典的最终战（大圣堂的结构与《最后的约定物语》中我方根据地极其相似）。开战后需要先迎战前排的两名“近卫机兵レグルス”（HP约为6000），后排的“代弁者ナハトガル”则会不停地放冷箭、削减我方的魂之力。杂兵的招式中比较麻烦的是“处罚ノ刻”，会造成生命值无法回复的生病状态，需用“キュアバレット”或道具及时解除；“二机共鸣”的合体攻击带有盲目和生病效果，应集中火力干掉其中一个。击倒任一杂兵后BOSS就会靠近并追加攻击全体的招式“怒りの日”，两名卫兵尽皆被打倒后他才会发挥真正的实力。纳哈特伽鲁的HP仅有8000，他在走到中间时就会发动“神托”并开始倒数，9次行动后发动强力的“泪の日”，自我毁灭的同时也会给玩家造成极大伤害。拥有强大BUFF技能的希莉露依旧是推荐出战的角色，法雷鲁的特技“スターリーブラスト”在过载效果时可以达到150%的威力，是此战的主要火力输出。只要能较快地解决“人墙”，后排的BOSS根本连大招都来不及发出来就会送命（他临死前的爆发还是会造成一定的伤害的）。

Staff表结束后系统会提示作成中途通关存档，存档边显示此次流程选择的女主角，而读取该记录后，玩家方可进入作为故事后篇的外典部分（也可以从正典初期重新开始，但继承要素只有地图）。

本章入手道具一览	
旧市街地・西第三区画	SB特殊型アールット、フレアライトの细石×2、マジカライトの结晶、贤者の结界石、8000CT
旧市街地・西第四区画	ブレイド 里式[咆哮]
神机教会・第一层	ハードライトの结晶、バレット里式[ロア]、SA六型レグルス、天河石、孔雀石、SP六型ウイスタリア、ブレイド 特式[兽牙]、ソフトライトの结晶、圣石ロッククリスタル、6000CT
神机教会・第二层	フレアライトの细石×2、贤者の石×2、高级ソールリカバリー×2、SC六型カトレア、快气の秘药×2、完全恢复药
神机教会・第三层	高级回复药×2、5000CT、贤者结界石、エネルギーコアの欠片×2
BOSS战・イシュトバーン	フレアライト 结晶体

外典・序章

剧情 神政历790年，法雷鲁等人发动的叛乱遭到了镇压，残存的光之民尽皆被教会囚禁，启魂者组织也彻底覆灭。然而神都却并没有就此迎来期望中的和平，城市中充斥着混乱，人们也失去了宽容之心。直到19年后，希望之光才与继承了法雷鲁灵魂与意志的人一同悄然出现……

拉兹（ラーズ）、库洛特（クロト）和薇尔玛（ウィルマ）三人是从小一同长大的青梅竹马，身为光之民末裔的他们可以使用魂之力，而三人在一起时也总是欢乐不断。这天三人组受诺伊的委托，去寻找旧式神机兵所使用的连接器（コネクター）。虽然出了一点小插曲，三人还是顺利地拿到了连接器，不过在现在这个年代，这种零件根本等同于垃圾，库洛特对诺伊的真正目的不禁产生了怀疑，他也决定就此调查一番……

外典・1章 静寂

剧情 经过库洛特的通宵调查，这个连接器的正式名称叫“高压缩核心”，能够提供能源、驱使器械等运作，他也发现诺伊与被称为“愚者法雷鲁”的人有些关系。在神机教会多年的宣传下，启魂者是罪犯的概念早已深入人心，为了不惹上麻烦，拉兹决定前往诺伊的住所一问究竟。不过诺伊并不打算立刻说出理由，作为真相的交换条件他希望三人再取来一个连接器。然而三人却意外地在教会的保管室救出了一位沉睡的神秘少女，更令人吃惊的是，她与拉兹接触时后者的魂之力散发出淡淡的金光。



流程 离开“隐れ家”后触发剧情（商人スミス处的商品列表会随着剧情的推进自动追加），之后便会自动到达神机教会。在下层先要前往西南角与“幻惑机シークレ”、“弁华アイムレックス”和“神机突击兵”进行一场强制战斗，建议优先击倒攻击带中毒效果的“弁华”。凭借获胜后得到的“エレベーターキー”，便能通过北侧的电梯到达隔离区画。在保管室的剧情中救出谜之少女后就要迎来BOSS战。“光神机アルドラ”的HP约为3500，大部分招式都没什么压力，不过在发动“圣祈ノ沉默”会进入倒数，4次行动后的使出的“圣光ノ瞬击”目标为我方全体，注意提前回血。目前特技不多的情况下战术也比较单调，主要用库洛特的特技“野生の拍动”和薇尔玛的“煌くブリューナク”发动进攻即可。

本章入手道具一览	
神机教会・下层	中级回复药×4、2000CT、全体回复药
BOSS战・光神机アルドラ	矿石シルキー、エネルギーコア

外典・2章 连锁

剧情 谜之少女刚一醒来就呼喊着“法雷鲁”，她说着大家正在教会作战就突然冲出了门，同时还带走了高压缩核心，只给拉兹留下了自己的名字“希莉露”。库洛特觉得少女的身分与法雷鲁有关，最好还是不要跟对方牵扯上关系，但核心被她拿走，三人也只得追了出去。

众人帮助希莉露弄清了现在的状况——启魂者与神机教会对抗已经是19年前的事了，而根据教会所宣扬的“愚者”法雷鲁也早已死去。在见到昔日的同伴诺伊后，希莉露终于相信了自己沉睡了19年、被教会当做研究材料的事实。没有战斗实力的诺伊在启魂者溃败后，只能努力帮助和照顾无家可归的光之民的孩子们，如今与希莉露重逢，他也决定带众人去见另一位“故人”，并告诉拉兹核心的真正用途。

流程 进入左侧的房间触发剧情，追出门后直接展开强制的杂兵战，获胜后希莉露便会加入。穿过旧市街地的第一区画，到达“西里大通り”就要迎战BOSS。“雷神机アリア”的HP约为6000，发动“终ノ予兆”会进入自我防御状态，此时给其造成的伤害将大大降低；而次回合必定发动的“终ノ宣告”锁定我方两体，多段攻击带有麻痹效果且威力不弱，建议提前防御。战前把希莉露的两个BUFF效果的招式尽皆提升到4级，强化攻防后可以避免角色被秒，而再生效果足以对我方进行补给，另外三人专心负责进攻。到达启魂者根据地后与库洛特对话即可。

剧情 启魂者的据点保存完好，与当年相比并没有太多变化，而诺伊所说的“故人”竟然是芙兰！19年前的最终战时，芙兰与法雷鲁等人一战也是迫不得已，她当时受到了洗脑装置的控制。不过随着伊修特班的失踪，她身上的装置也得以解除。诺伊收集核心正是为了帮芙兰进行调整，他真正的目的是再建启魂者组织，并继承法雷鲁等人的遗志，他也希望拉兹等三人能够加入。

本章入手道具一览	
旧市街地・西第一区画	快气の粉×3、贤者の石×2、3000CT、アクス特式[ガルム]
BOSS战・雷神机アリア	矿石テイタ–ニア、エネルギ–コア

外典・3章 巡合

剧情 一直以来，拉兹只觉得魂之力是非常方便的能力，仅此而已，但首次见到诺伊如此坚定的眼神让他对教会所宣扬的真相产生了怀疑。经过一整夜的反复思考，拉兹终于决定加入新生的启魂者，与希莉露命运般的相会让他的人生发生了改变。

19年间神机教会也发生了巨变——法雷鲁等人在教会殊死决战的日子被称为“神之沉默”，因为从那天开始神之代言人死亡，神民们再也无法听到“神”的声音。而伊修特班也已失踪，目前教会的实权掌握在莉特拉手中。启魂者的初步作战计划是潜入神机工厂进行侦查，掌握敌方的战力情况，另外还有情报表明该区域有一位不明身分的黑衣男子经常主动攻击神机兵。

流程 芙兰加入后，辎重部队的奇娜米也正式回归（商品列表同样是与剧情同步更新的），与希莉露对话选择“**出击する**”便可前往神机厂。（提醒一下给植物浇水的隐藏事件同样存在，每章出战后都记得回展望台触发一下。）利用生产区画西北的转送装置进入研究区画，中央的转送装置一开始无法使用，需先去周围调查3处动力源（各有一场强制战斗）。在新兵器生成区画的存档水晶边有一场面对“钢牙ハウンド”的强制战斗，对方的种族是合成系，在倒数结束后另一个头会再生且追加新的招式，用拉兹的特技“**ブレイブブレイド**”可以造成特效伤害。

瓦尔塔加入后前往制御室，BOSS战对阵只有50%血量的伊修特班（HP约为5000），对方只会普通攻击。以薇尔玛的特技“**诱惑のアロンダイト**”给ATK较高的芙兰追加会心效果后，利用多段攻击判定的“战斗术式[ステラ]”可以轻松打出高伤害。

剧情 在神机工厂内，众人发现了莉特拉开发出的新兵器——半有机、半机械的合成兽，这种怪物无疑比之前的敌人更难对付。而令人惊喜的是，在工厂附近出没的黑衣男子竟是瓦尔塔，不过他却对希莉露拔枪相向。由于芙兰在场，瓦尔塔以为众人都成为了神机教会的走狗。在发现了拉兹身上那熟悉的魂之力后，瓦尔塔表示愿意加入新生的启魂者。

失踪已久的伊修特班突然出现在工厂深处的制御室，不过他的样子却十分奇怪，神志似乎也不太清楚，连芙兰都已经认不出来。原来伊修特班已被莉特拉安装了洗脑装置，后者更说出了拉兹父亲的名字——法雷鲁！

本章入手道具一览	
旧マキナ生产区画	ブレイド特式[花霞]、贤者の石×2、快气の粉×2、全体回复药×2
研究区画	ソ–ルリカバリ–×3、3000CT、快气の粉×3、幻水晶リング
新兵器生成区画	快气の秘药×2、ミックスリリ–ス×2、贤者の石×2、高级回复药×2、フレアライトの细石×2、贤者の结界石×2、SP特殊型モ–ブ、カノン[シュタ–ル]、5000CT、天运のネックレス、完全回复药×2、高级ソ–ルリカバリ–×2
BOSS战・イシュトバ–ン	矿石オベロン、高纯度フレアライト

外典・4章 神刀

剧情 如今开发完成的合成兽已经成为教会的主要战力，全面投入使用只是时间问题。神机教会在19年间已越发强大，新生启魂者目前拥有的力量并不足以与之抗衡，身为法雷鲁之子的拉兹成为了众人的希望。作为黄金魂之力的继承人，拉兹有使用神刀扎那都的资质。面对突如其来的真相，拉兹一时间有些情绪低落，不过他本来就是一个乐天派，很快便在两位好友的鼓励下振作了起来。瓦尔塔则建议拉兹通过自身的魂之力感受父亲，自己判断法雷鲁究竟是否是“愚者”。根据瓦尔塔的情报，神刀扎那都被封锁在教会的最下层，接下来的作战计划便是夺回神刀。

流程 前往地下二层与瓦尔塔对话，之后前往作战室，再与薇尔玛对话便可出击。在神机教会下层的封锁栋活动时，这里的大部分敌人都是克隆和合成系，到达第三区画后我方会分头行动，玩家需要操控三人组独力展开探索。往北走跟着白色的人影到达最深处，剧情后两队便会会合，调查东侧的装置开启大门，随后有一场强制战斗。到达保管区便能找到“神刀[ザナドゥ]”并迎来本章的BOSS战。“魄神机アルダナブ”的HP约为12000，可看作是正典中“魄神机アルナイル”的强化版，触手攻击带有中毒和麻痹效果，在触手断裂后同样会吸收我方HP。如果正典走芙兰路线的话，拉兹会习得本作中惟一一个合体技“**コメットブレイド**”，用薇尔玛给他附加会心效果后伤害值非常可观，附带的眩晕和麻痹效果也可以有效地牵制敌人。



剧情 在封锁区域展开探索时，一位白发白衣的神秘男子出现在拉兹面前，他一语不发地带着众人到达最深处的大门前后便消失不见，仿佛是在诉说着神刀扎那都就在其中。握紧神刀的拉兹感觉到刀上残留的魂之力无比的温暖，他仿佛也听到了父亲的声音——拉兹哟，为了你最为珍视之物，不要迷惘、努力活下去吧！

本章入手道具一览	
神机教会・封锁栋	晓矿のブレスレット、贤者の石×2、カタ–ル[キャッツ]、高级ソ–ルリカバ–×2
封锁栋・第二区画	5000CT、全体回复药×2、快气の秘药×2、トリガ–里式[デス]、SC特殊型モナルダ、フレアライトの细石×2
BOSS战・魄神机アルダナブ	矿石オベロン、フレアライト结晶体

外典・5章 牺牲

剧情 自己最珍视的是什么？拉兹仍一头雾水。芙兰说出了自己对法雷鲁的印象——他身边总是聚集着一群可靠的同伴，纵使在严酷的战斗中也能流露出笑容。对于芙兰而言，法

雷鲁也是无可替代的人，她也建议拉兹朝着自己坚信的道路前进。

19年来魂之工厂再也没有被使用过，如今只是光之民的收容所，莉特拉扬言会在那里等着拉兹，很明显这是陷阱，废弃工厂也很可能变成了她的研究设施。获得了神刀的拉兹成为了启魂者的新领袖，在众人的支持下，他也决定前去一探究竟。诺伊则大胆建议从正门堂堂正正地进入工厂，这样反倒可以避开敌人设下的埋伏。

流程 回忆结束后与希莉露对话选择出击，魂之工厂的不少区域都被封死，因此结构非常简单，流程也很短。到达中央区域便会迎来BOSS战。“愚者ファレル”对各种异常状态和能力下降效果都几乎没有抗性，合理利用麻痹效果甚至可以将他完封，而且只要将其血量削减掉12000左右战斗便会强制结束。

剧情 根据莉特拉所说，这个国家原本是一片资源匮乏、缺少食物的荒地，仿佛连神明都已将其舍弃。想要在这样的环境下生存，能源是必不可少的。如今的凯泽尔哈鲁特能够让人们自由地活着，这足已称得上是幸福——以光之民的牺牲为他人带来的幸福。为了替代光之民，莉特拉才通过克隆技术开发出了无罪者。但希莉露认为就算是无罪者也有生命，而随意践踏生命是不容允许的。

自大的莉特拉召唤出了先前拉兹见到过的白发男子，而他正是法雷鲁的克隆人。哪怕眼前持刀相向的真是自己的父亲，为了保护希莉露，拉兹也决定放手一战。然而拉兹始终无法对与自己的父亲有着同样面容的人痛下杀手，对方抓住这瞬间的迟疑爆发出黑暗的混沌魂之力，一击便将众人击溃。危机关头拉兹身上的黄金魂之力开始觉醒，在耀眼的光芒中，他也仿佛见到父亲正对着自己微笑。

成功诱发出拉兹的黄金魂之力的莉特拉心满意足，原来她也是光之民。数千年前，由掌握着魔法之力的人民所构筑起来的国家“尤歌朵拉”堪称世间的桃源乡，而光之民作为其后人，应该用黄金魂之力让这片土地再度成为理想乡——这就是莉特拉的目的，而运用魂之力进行破坏的启魂者在她看来，则是是阻挡人民获得幸福的枷锁。拉兹果断地拒绝了莉特拉的邀请，因为如果是建立在他人牺牲之上的桃源乡，根本无法让任何人获得幸福，他绝不会背叛自己最为珍视的同伴。谈判破裂后莉特拉夺走了拉兹的魂之力，飘然离去。

本章入手道具一览	
ソールプラント精制区	SG特殊型ヴァルナ、贤者の石×2
管理ゲート	4000CT

外典·6章 决断

剧情 因魂之力损耗过度、陷入沉睡的拉兹仿佛听到了一个女性的声音，在温柔的呼唤声中，他也终于醒了过来。拉兹整整昏睡了三天三夜，不过库洛特等人深信他会醒过来，这是同伴间不可动摇的羁绊。然而拉兹却无法使出魂之力，通过检查发现，其身体内的魂之力流动受到了阻隔，这多半是莉特拉做的好事。无法使用魂之力的拉兹也就无法发挥神刀的真正威力，黄金魂之力对于作战是不可或缺的。芙兰提出了一个大胆的设想——利用更强大的魂之力来冲破阻隔。能与黄金魂之力匹敌的，惟有伊修特班手中的“星剑”中蕴含的力量，如果能让其与拉兹的神刀发生共振的话，说不定就能让拉兹恢复。众人遂确立了下一步作战计划——攻入教会新建造的机动空母找寻伊修特班。



流程 暂时控制库洛特到地下一层与瓦尔塔对话，随后操纵拉兹前往地下一层，进入作战室触发剧情后，再与库洛特对话便可出击。虽然剧情中拉兹无法使出魂之力，但战斗中还是可以发动特技的，无需担心。调查空母上的控制装置后进入格纳库，这里的闸门都是只允许单向通行的。中央通路存档水晶西侧的门无法打开，需要先将第一通路中央的解锁装置开启后方能继续前进。经过机关区第二通路到达外部区域后便会迎来BOSS战，此次伊修特班会展现全部实力，攻击全体的“威压ノ一闪”附加命中率降低效果，可以用薇尔玛的特技“诱惑のアロンダイト”来化解。对方的吸魂速度很快，当其魂槽蓄满后同样建议提前防御，以免角色被秒杀。其实只需将BOSS的HP削减掉约8000就会触发剧情，对方发动“狂战士ノ觉醒”直接把我方一名角色秒杀，战斗强制结束。

剧情 面对被莉特拉改造、失去自我的伊修特班，芙兰痛心不已。心目中的“阁下”是一位为民众着想，为国尽忠的人，如今芙兰决定亲手为他解脱束缚。其实星剑与神刀一样，都是从千年前尤歌朵拉王国时代传承下来的，那是只有弥赛亚骑士才能使用的武器。芙兰以自己的攻势做诱饵，成功诱发出了伊修特班大剑上贮存的魂之力。在激烈的能量碰撞下，芙兰重伤倒地，她希望拉兹用黄金魂之力开创一个令所有人都能获得幸福的未来。如预想的一样，拉兹的黄金魂之力成功复苏，他也凭此对芙兰的伤势进行紧急治疗。

本章入手道具一览	
空母系留ドッグ	完全回复药×2
マキナ格纳库	快气の秘药×2、快气の粉×2、ソールリカバリ－×4、フレアライトの细石×2、SS特殊型カシオペア
机关区中央通路	メイス[ハ－ト]、フレアライトの细石×2
机关区第一通路	4000CT、祝福の灵药、高级回复药×2、贤者の结界石×2、高级ソールリカバリ－×2、SA特殊型ゴメイザ

外典·7章 鼓动

剧情 拉兹凭借复苏的黄金魂之力救回了同伴，不过重伤的芙兰还需要一定的时间才能恢复体力。而瓦尔塔则指出黄金魂之力尚未彻底觉醒，拉兹需要找到倾心相许的伴侣才能发挥黄金魂之力的真正力量，这样才不会给莉特拉以可乘之机。突然提出这种要求，让拉兹一时间烦恼不已，实际上在少年的内心深处早已有了人选。面对前来鼓励自己的希莉露，拉兹也鼓起勇气深情一吻，岂料这令对方不知所措，慌张地跑走了。次日，莉特拉给启魂者发来了宣战布告，她即将揭开理想乡的序幕，希望众人也能到场。拉兹坚信莉特拉的作法是错误的，不可能迎来真正的理想乡，而为了守护人民的笑容，必须阻止对方的计划。

流程 大段的剧情结束后前往作战室，之后便可与库洛特对话选择出击。本章的流程很短且没有BOSS战，在旧市街地·西第三区画只有两场强制的杂兵战，进入神托广场便会触发剧情。

剧情 随着大钟洪亮的奏鸣声，神民尽皆聚集与广场上，莉特拉宣布了新的“神之代言人”已经转生，而这个人选正是艾玛！对于无法聆听神谕长达19年之久的民众而言，这个消息无比振奋人心。而拉兹等人只能暂时撤退，如果此时向教会发起攻击，无疑会成为全国的公敌。事实上所谓“神之代言人”，不过是提供魂之力作为神的核心，莉特拉的计划是让神觉醒引导世人。

本章入手道具一览	
旧市街地·西第三区画	ミックスリリ－ス×4、祝福の灵药×3、快气の秘药×2、高级ソールリカバリ－×2、SB特殊型セイヴィア、5000CT

外典・终章 决战

剧情

新的神之代言人竟是昔日的同伴，虽然不明白个中缘由，但这多少令众人的士气有些低落。但如今已没有时间犹豫，必须向教会发起总攻。瓦尔塔再次提醒拉兹，黄金魂之力是决定胜负的关键，想要令其完全觉醒，必须找到值得信赖的伴侣。决战前夜，希莉露主动来到了拉兹的房间。上次拉兹突然的一吻令希莉露不知所措，而这一次，女孩主动拥着对方回敬了一个吻。两人之间深深的羁绊让黄金魂之力彻底觉醒，拉兹也与同伴们立下约定，誓要战胜莉特拉活着回来。

流程

剧情过后拉兹的特技“スターリーブラスト”觉醒，与瓦尔塔对话便可出击。最后的迷宫又大又绕，敌人实力也非常强动，不想恋战的玩家建议派上瓦尔塔，全程用特技“疾风のクレド”跑路。穿过“审判ノ门”后有一场强制的杂兵，进入“神啼ノ间”便将迎来首场BOSS战。

“神机ディオスクロイ”的HP约为30000，其招式中“生命ノ炮弹”为锁定单体、“神罚ノ一喝”为锁定全体，且都会削减魂之力。每次轮到BOSS行动时它都有极高的几率发动“怒ノ咆哮”强制消除双方的异常和强化状态，因此优先提升我方行动速度比较重要，薇尔玛一次性的强化特技“诱惑のアロンダイト”不妨多多使用，主攻招式仍推荐拉兹的“コメットブレイド”，造成BOSS眩晕的话可以延缓其行动。（非芙兰路线的话就用“スターリーブラスト”，不过魂之力消耗很快。）

剧情

在向着教会深处挺进的途中，瓦尔塔提醒拉兹不要与法雷鲁犯同一个错误——因愤怒或悲伤而迷失心智，导致黄金魂之力堕入混沌。到达神啼之间后，芙兰抓住机会击飞莉特拉、救下了被困的艾玛。突然空间发生扭曲，19年前将启魂者彻底击溃的恐怖怪物再度出现，法雷鲁等人在它的面前曾不堪一击，其恐怖实力让希莉露心有余悸。不过这一次，拉兹和新世代的启魂者们成功击倒了面前的恐怖敌人。眼见通过艾玛让神觉醒的计划破产，莉特拉也决定亲自成为神。

流程

通过教会上层后到达圣域，进入大圣堂便将迎来第二场BOSS战。伊修特班的HP约为30000，在体力削减掉1/3时会发动“狂战士の觉醒”进入自我强化状态，追加的招式“引き裂く黑刃”对单体的伤害极高，攻击全体的“狮子心王の决战”霸气十足。希莉露是此战的关键，务必让我方全程都处在“マシュマロ☆あしすと”和“キャンディー☆ひーる”的BUFF效果下，命中率不稳定的“エクレア☆ぼんぱー”在过载状态下也可以成为强大的火力输出。

大圣堂就是最后的存档点了，建议先返回据点将贮存的所有魂之力都加到主攻角色身上，因为接下来便是漫长的最终战。“真神机エクスマキナ”共有3个形态，第一形态的HP约为10000，攻击根本毫无威胁。第二形态只能攻击到它的两只手臂（HP各为13000），左右手臂会展开炮击，后排的本体在“胎动ノ刻”后会进入3回合的倒数，倒数结束时会与两只手臂一同发动大威力炮击“使徒ノ一闪”，此外它还会用“进化ノ刻”强化ATK、DEF、AGI。摧毁两只手臂后BOSS的最终形态非常强力，“神速モード”下AGI和DEF大幅提高，单体攻击频率很高幸好伤害一般；倒数3回合结束后进入“神罚モード”，ATK和DEF大幅提高、AGI下降，攻击招式变为锁定全体。由于这两种模式下BOSS的防御力极高，建议全程展开防御，通过再生效果自我回复，不要浪费过多魂之力。坚持到BOSS进入“修复モード”后，它每次行动都会用“救济ノ光”回复2000点左右的HP，但由于防御力大幅下降且不会攻击，此时就是我方展开猛攻的最好时机！BOSS第三形态的HP约为30000，务必争取在“修复モード”的5回合内将其击倒，主攻的战术跟之前相同，相信不用笔者再多说。

返回据点后前往展望台便可迎来结局，Staff表后作成通关记录，正典所选女主角的名字边会出现一个☆型，今后玩家完成其他女主角的路线，在外典开始时就可以自由选择拉兹的母亲是谁。只不过二周目除了地图什么要素都不继承。

剧情

在艾玛的带领下众人进入了“圣域”，在庄严肃穆的大圣堂，伊修特班再次挡在了众人面前。伊修特班身上的洗脑装置是无法解除的，为了不再让义父被莉特拉利用和侮辱，芙兰使出了全力。被众人再度击倒的伊修特班趁着洗脑装置效力减弱、神智恢复的短暂瞬间挥刀自刎，为自己的人生画下了终止符，而芙兰首次喊出的一句“父亲”也让男子含笑而终。然而就在众人的注意力被转移之际，莉特拉趁机掳走了艾玛，准备以她为祭品换来新神的诞生。

在圣域最深处的神之间，一切都已无法阻止，随着艾玛消散而去，完全由机械构成的神觉醒了！与神合为一体的莉特拉嘲笑着拉兹根本不能带给任何人幸福，根本无法创造世人所期盼的未来，在对方言语的蛊惑和艾玛临死前的影像冲击下，拉兹的魂之力陷入了混沌。然而这一次拉兹没有重蹈父亲的覆辙，希莉露的呼唤将他带了回来，温暖的金色冲破黑暗，启魂者的战士们一同冲向了神……在剧烈的爆炸中，神的机械体逐渐崩溃，四溢而出的混沌魂之力让教会周边的民众几乎窒息，此时拉兹的黄金魂之力再度发威，将黑暗混沌彻底消除。看着即将崩塌的教会，魂之力消耗殆尽的拉兹却无法打开通路，此时芙兰挺身而出；打算以自爆为众人轰开一条逃生之路。不过拉兹适时地阻止了她，拥有无限潜力的人凭借自己的双手开拓出了未来……神政历809年，在这个没有神也没有统治者的国家，光之民获得了真正的平等与自由，一个全新的时代揭开序幕！



本章入手道具一览	
神机教会・里口	高级ソ－ルリカバリ－×3
神机教会・第一层	快气の秘药×3、贤者の石×2、SA终型アルドラ、10000CT、エネルギ－コア欠片
神机教会・第二层	SP终型バ－ミリオン、10000CT、エネルギ－コアの欠片×2、高级ソ－ルリカバリ－×2、SC终型カンパニュラ、ミックスリリ－ス×3、祝福の灵药×2
BOSS战・神机ディオスクロイ	矿石オベロン、高纯度エネルギ－コア
神机教会・上层	祝福の灵药×3、贤者の结界石×3、10000CT
神机教会・圣域	贤者の结界石×2
BOSS战・イシュトバ－ン	矿石オベロン、フレアライト结晶体



RPG 角色扮演	最终幻想Ⅲ ファイナルファンタジ-Ⅲ		
	Square Enix	2012年9月20日	日版	1人
	3800日元	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

FINAL FANTASY III
ファイナルファンタジーIII

文 宇宙人

说实在这次PSP移植的《最终幻想Ⅲ》进化度实在难以令人满意，虽说06年NDS上重制的进化可以用惊异来形容，但是如今再移植到PSP，却难以看出其中的变化，实在有点说不过去。不过要是排除这些商业因素，本作的系统设计实在做得无可挑剔——哪怕用今天的的眼光来看也是如此。而且比起几乎全平台全勤的《最终幻想Ⅳ》，本作的移植次数相对少很多，如果不算IOS平台的话，上一次也是前面所说的NDS版了，加上本次移植跟IOS版一样对应中日韩三国语言，没玩过的玩家还是值得尝试一下的。所以，本期《PSP专辑》也会为大家收录完整的攻略。希望能让更多喜欢“《最终幻想》系列”的玩家领略本作的魅力吧。

系统简介

操作指南

按键	作用
十字键	光标、角色移动
△键	菜单
□键	跟同行的NPC对话
○键	调查、确认、谈话
×键	取消、奔跑
L/R键	切换
START	打开地图
SELECT键	战斗中自动执行上回合的指令，加快战斗速度

※大地图上无法奔跑。但是在城镇或迷宫中可以再菜单中设置默认移动方式为奔跑，这样就不用长按×键了。

指令菜单解说

1.攻击：发动普通攻击；
2.特技：不固定项，发动职业专属的特技，根据职业不同项目数也会不同；
3.防御：放弃攻击机会，降低受到攻击的伤害；
4.道具：使用道具；
5.装备：更换装备；
6.前列/后列：改变队形站位；
7.逃跑：脱离战斗。



菜单说明

道具	查看身上的道具、装备，使用道具
魔法	查看或学习魔法，部分魔法也可以在地图上使用
装备	更改角色身上的装备
状态	查看角色的能力参数和状态
队形	更改队列
职业	专职
设定	各种系统设置
保存	存档，仅限于大地图上使用

职业系统

作为以多职业为一大卖点的游戏，本作的职业系统完成度高而且种类丰富，23职业之间也有很明确的特性和强弱区分。相反每一位主角可以随意在不同职业之间自由切换，而且各自的能力并没太大区别。因此玩家可以更自由地安排自己队伍的职业分工。不过要注意一点，每个角色转职之后都会有一个适应时间，要求玩家战斗一定场数才能适应下来。适应之前，角色的能力无法有效发挥。所以特别是如果为打BOSS而专职，建议先去打规定回合数的战斗，让角色适应下来，下面为大家介绍各个职业的特性，仅供参考：



职业特性

名称	特征	特技	特技效果
自由人	初期职业，没有任何特征，能使用简单的魔法，大部分防具都能装备。各项能力极弱，可转职后就不再使用	魔法	使用已习得的魔法
战士	使用剑、斧、弓箭等物理武器的职业，可装备的防具较多，平衡性良好，前期作为肉盾和物理输出的主力职业	突击	单体高威力物理攻击
武僧	重视进攻能力的职业，速度比剑士快，但可装备武器和防具的数量比较少，防御力较差，前期不装备武器攻击力可能还会比装备后更高	架势	进入防御状态，受到攻击后反击
白魔道师	能够使用白魔法，专职负责回复的职业。进攻能力较差，而且物理防御力也不高，但前中期队伍必备	白魔法	使用已习得的白魔法
黑魔道师	能够使用黑魔法，专职魔法攻击的职业。学会了各种属性的黑魔法之后，可以针对敌人的弱点进行压制	黑魔法	使用已习得的黑魔法
红魔道师	能够同时掌握黑、白魔法，但MP相对较少，攻守平衡的职业。武器也不局限与剑和杖，具有一定的物理进攻能力	魔法	使用已习得的黑、白魔法
盗贼	物理系职业，可装备的防具种类较少，使用的武器攻击力偏低，但最大的特点是盗取和遁逃两个实用的特技，以及可以开锁的特性	盗取/遁逃	偷取敌人身上的道具/高几率逃跑成功
猎人	擅长弓箭类武器的职业，可利用各种属性的弓箭，针对敌人的弱点进攻的物理职业	乱击	随机攻击所有敌人一定次数
骑士	完全以防御为主体的前卫职业，攻击力和防御力都非常优秀，后期能大幅提升队伍的生存能力，可使用LV1的白魔法	守护/白魔法	比普通防御更优秀的防御，但无法削减魔法伤害/使用已习得的白魔法
学者	学者主要能力是调查敌人的数据和弱点，并且使其能力提升无效。能够学会LV3或以下的黑、白魔法，后期几乎派不上用场	魔法/调查	使用已习得的魔法/调查怪物的HP和弱点资料
风水师	能够根据场地使出各种魔法攻击的强力职业，不消耗MP，攻击对象随机，具体招式也会根据场地而改变，缺点是随机性较高	地势	根据地形随机使出魔法攻击
龙骑士	使用长枪类武器的物理系职业，攻击力比较出色，合理利用跳跃躲过敌人的大威力攻击同时给予重创是这个职业的特色，缺点是技能要发动两个回合，输出效率（相对）较低	跳跃	跳到高空，第二回合落地同时给敌人造成大伤害的攻击
海盗	防御力比较出众，能够装备锤子或斧头类的武器，攻击力也有保障，挑衅可以很好地保护一些防御力低的同伴	挑衅	吸引敌人攻击自己
魔剑士	游戏中期非常强劲的物理系前卫职业，可装备武器多，进攻能力强，不过特殊技能会消费HP，要依靠回复职业的保护	黑暗	消耗自身HP使出高威力的全体物理攻击
幻术师	能够喊出召唤兽的职业，喊出来的召唤兽会随机给我们提供支援效果或者进行攻击，攻击、防御力比较低，可装备的武器也比黑、白魔道师少	召唤	使用已学会的召唤魔法，呼唤召唤兽攻击
吟游诗人	自身的攻击力和防御力都比较低，纯粹支援型的职业，吟唱的支援效果取决于选用的武器，因此可以通过更换武器来使用不同的支援	吟唱	强化我方所有同伴的能力
空手道家	武僧的强化版，以舍弃防御力位代价追求极限物理攻击力和速度的职业	凝气	蓄力，能够增加物理攻击的伤害
忍者	最强职业之一，拥有与盗贼一样的速度和连击次数，可装备的武器和防具极多，战斗力拔群	投掷	能够将道具栏中的武器直接扔出去给敌人造成伤害
导师	白魔道师强化版，能够使用包括LV8在内的所有白魔法，MP充足，在后期路程非常长的迷宫里面能有效保证队伍的持久作战能力	白魔法	使用已习得的白魔法
魔人	黑魔道师强化版，能够学会包括LV8在内的所有黑魔法，最简单粗暴的魔法系主力职业，缺点依然是物理防御力低	黑魔法	使用已习得的魔法魔法
魔界幻士	同样是使用召唤兽的职业，魔界幻士召唤出来的召唤兽会使用跟其他两个职业完全不同的招式，威力更强，缺点依然是防御力低	召唤	使用已习得的召唤魔法
贤者	红魔道师强化版，所有黑、白、召唤魔法都能学会，应用面很强的魔法系职业，但是MP相对少很多，无法进行持久战	魔法	使用已习得的魔法
洋葱剑士	特殊职业，能够学会所有黑、白魔法，次数跟贤者接近，几乎所有装备都能用，但是LV90之前，这个职业初期能力非常差，但LV90以上时无疑是最强职业	魔法	使用已习得的魔法

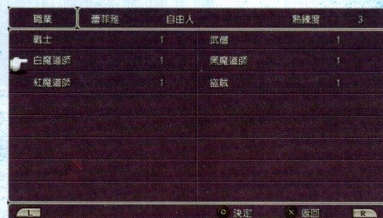
各职业Lv99能力参数差异

参数	洋葱剑士	战士	僧侣	白魔道师	黑魔道师	红魔道师	猎人	骑士	盗贼	学者	风水师	龙骑士	海盗	空手道家	魔剑士	幻师	吟游诗人	魔人	导师	魔界幻士	贤者	忍者
力量	99	75	98	50	50	50	75	84	75	75	50	75	75	98	75	75	25	25	50	75	50	99
敏捷	99	75	75	50	50	70	98	84	98	75	75	98	50	98	75	50	75	75	75	98	75	99
体力	99	50	73	50	49	30	75	80	50	15	50	50	98	98	50	25	75	98	75	25	75	98
智力	99	25	1	25	75	50	25	25	75	98	75	25	25	1	50	75	50	99	50	75	99	50
精神	99	25	2	75	25	50	25	25	1	35	50	50	50	1	50	75	75	50	99	75	99	50



等级&熟练度

随着战斗主人公们的能力会不断地强化，这种增强主要由升级和熟练度增加体现出来，升级就是大家所熟悉的，打败强劲的敌人，获得足够的经验值然后升级，令角色的基本能力提升。熟练度则是跟职业相关的参数，同一角色不同职业都有对应的熟练度，熟练度越高，该职业就能使出更强的招式或攻击。熟练度提升的方法是根据战斗中行动次数而定，跟敌人的强弱无关。因此这里介绍一种快速提升熟练度的方法：先去找一只比较弱的怪物，比如游戏初期出现的妖精，开始战斗后进行防御，然后每个回合都让系统自动操作，这样就能轻松积蓄熟练度了，不过一场战斗中，熟练度最多只能提升1级。



全召唤魔法效果

等级	名称	召唤对象	效果
LV1	艾斯凯普	陆行鸟	黑：无效果
			白：逃离战斗
			合体：无属性单体攻击
LV2	艾森	湿婆	黑：无属性单体攻击
			白：全部敌人施加睡眠效果
			合体：全体冰属性攻击
LV3	史帕克	拉姆	黑：单体雷属性攻击
			白：全体敌人施加麻痹效果
			合体：全体雷属性攻击
LV4	希特拉	伊弗里特	黑：单体火属性攻击
			白：我方全体HP回复
			合体：全体火属性攻击
LV5	海帕	泰坦	黑：单体无属性攻击
			白：单体无属性攻击
			合体：全体地属性攻击
LV6	灾变	奥汀	黑：敌单体无属性攻击
			白：我方全体附加反射效果
			合体：全体即死攻击
LV7	利维亚	利维坦	黑：全体风属性攻击
			白：全体敌人施加石化状态
			合体：全体水属性大威力攻击
LV8	巴哈姆尔	巴哈姆特	黑：敌单体即死攻击
			白：我方全员攻击次数上升
			合体：敌全体大威力无属性攻击

流程攻略

※由于本作对应中日韩三国语言，因此本流程攻略以中文版为基准。



萨斯恩城

获得道具

右塔	神圣箭×20、木箭×40、短弓、治疗剂
左塔	木箭×20、神圣箭×20、屠尸剑
主城	凤凰尾巴、1000GIL×2、暴雪、皮盾

驾驶飞空艇往西飞到萨斯恩城，跟门卫对话触发剧情进城。进去后建议先搜索一下两边的塔，其中左塔塔顶的宝箱中能拿到初期强力武器"屠尸剑"，但同时会触发战斗，敌人是HP250左右的狮鹫，如果之前有在秘银山洞练过级，对付它不是问题。

中间的城堡进去，直走到尽头就能见到萨斯恩国王，对话之后守门的卫兵——第四位主角英格兹（名字可更改）就会加入队伍陪同我们去寻找公主的下落。主城2楼楼梯两边能看到裂痕，从裂痕位穿过墙壁能进入主城两边的空间，里面有不少空间，记得搜索一下。离开城堡后乘坐飞空艇往北飞过一个小湖进入封印洞窟。

祭坛洞窟

获得道具

地下	长剑、南极之风×2、治疗剂×2
上层	皮帽、铜手镯×2、长剑×2、催眠（黑魔法）、青铜拳套

游戏开始主人公就会从大洞掉落了祭坛洞窟的下面，先看能不能记得自己的名字?（此时可以给主人公起名字，默认是路涅斯。不过中文系统的PSP无法输入中文，如果要改只能用8个英文字代替）。想起自己的名字之后往左走就会马上进入第一场战斗，敌人只是3个妖精，比主人公弱很多，自动攻击即可轻松击杀。胜利之后开始探索洞窟，洞中能找到一些装备和"治疗剂""南极之风"。第二个区域能找到回复泉水，走到洞窟右边按提示出发机关就会出现木门，里面是水晶祭坛，发生第一场BOSS战。

BOSS战　陆龟

别看BOSS是庞然大物，只要装备了刚刚在迷宫里找到的装备，它就不会对我们构成威胁。毕竟此时我方只有一个人，中途要用一瓶治疗剂才能击杀BOSS。当然也可以用"南极之风"重创它，不过不建议这么做。



乌尔

获得道具

仓库	解毒药×2、长剑、眼药、疗伤（白魔法）、短剑、凤凰尾巴
井底	治疗剂×3

剧情结束之后回到村庄乌尔，先进入蓝色的长老家里，跟托帕帕长老对话触发剧情。村子北边有一个仓库，进去之后按照提示拉近镜头就能找到隐藏机关和道具，一楼的瓦罐中能找到解毒药等，进入仓库二楼会发现5个宝箱，找到一些武器，乌尔村东南方的水井下面有3个宝箱。村子东边会触发剧情遇到亚尔柯（跟路涅斯一样可更改），剧情后亚尔柯离开村子。离开村子接着要往南走，不过在这之前可以先北上回去祭坛洞窟，之前路涅斯掉下来的地方上层空间还有很多宝箱。

卡兹斯

获得道具

工匠家	治疗剂
宿屋	治疗剂（吧台里面）
西北边森林	秘银头盔、手杖、宙斯之怒

卡兹斯位于乌尔南边，来到这里会再次遇到亚尔柯。对话之后就能让他加入队伍，卡兹斯北边是秘银山洞，现在暂时不用进去，不过里面的敌人等级很高，如果能进去练一下级，后面的流程会轻松一点。Lv5以上可以保留个存档进去试试，练到Lv7以上就能保证在里面畅通无阻了。

卡兹斯一楼吧台旁边的透明人是希德，跟他对话之后得知他的飞空艇被停泊在沙漠中，现在的状态无法回去。进入沙漠的飞空艇内部遇到工匠的女儿——蕾菲雅，也就是我们第三位主角。对话后她会加入队伍，操作螺旋桨让飞空艇起航吧。

封印洞窟

获得道具

	治疗剂、疗伤（白魔法）、500GIL、南极之风
上层	皮帽、铜手镯×2、长剑×2、催眠（黑魔法）、青铜拳套

封印洞窟的敌人跟之前秘银矿山中的一样，刚入队不久的蕾菲雅和英格兹只有LV3和LV4，战斗时要注意他们的安全，可以先调他们到后卫。搜刮了整个山洞之后，从东南方的楼梯进入第二个区域。缩小画面能看到右上角的骷髅出现发光提示，调查骷髅打开隐藏通道。从隐藏道进去就能触发剧情找到公主，之后公主加入队伍，她不会直接参加战斗，但是会随机进行攻击，可以随时按□键跟她谈话。继续前进来到第三个区域，搜光所有道具走到最深处一个红色的祭坛附近就能触发剧情进入BOSS战。

BOSS战　灵魔

推荐等级LV8或以上，BOSS每个回合能行动两次，HP600，弱点是冰和水，主要的攻击手段有全体火魔法和单体火魔法，只要等级别太低伤害大概在10~20点左右，单体的威力稍微高一些。另外还会使出单体斩击，伤害比魔法高很多，建议队伍中让一名角色学会白魔法的"疗伤"，专门负责回复。BOSS的HP大概600左右，弱点是冰属性，用山洞中捡到的"南极之风"能直接打掉将近一半的HP。只要注意回复的话能够轻松获胜。

战斗胜利后4人被水晶呼唤到了水晶祭坛，继承了最后的光并开启了专职系统。初期的职业只有战士、武僧、白魔道师、黑魔道师、红魔道师、盗贼，每个职业的熟练度

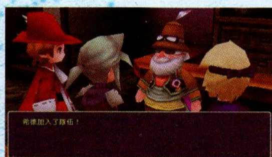
都是分开独立，所以转新职业之后能力会稍微下降一些。另外还要注意转职后防具和武器都会被拆下来，转职后要记得装上。离开祭坛洞窟之后，由于飞空艇还留在封印洞窟外面，隔着湖所以无法乘坐，先前往萨斯恩城触发剧情。然后国王会交给主人公们折叠式独木舟，现在就可以去封印洞窟前拿回飞空艇了。

返回卡兹斯，蕾菲雅会暂时离队，先去宿屋中跟希德对话，希德入队。这时再去宿屋北边，塔卡铁匠的家里，触发剧情之后，飞空艇就能撞碎岩石了。离开村子登上飞空艇，蕾菲雅重新归队，驾驶飞空艇往西走，将挡路的岩石撞碎，飞空艇也随之被撞烂掉了。往南走很快就能看到村庄——迦南。

迦南

获得道具
水路尽头：万灵药
宿屋旁的民家：万宝槌、金针
希德家飞空艇仓库：2000GIL×2、凤凰尾巴×3、盲目（黑魔法）、铁箭×20、金针、小人面包×2、强弓、治疗剂

村子西北边的小屋是希德的家，对话之后得知希德的妻子需要“万灵药”，村子东北方有一处能够下水的地方，沿着水路一直走到尽头就能发现宝箱，取得万灵药。



用万灵药给希德妻子治病之后，希德为了报恩告诉了我们墙壁灯座下的机关能打开通往飞空艇仓库的秘密通道。里面的仓库有8个宝箱，从旁边的楼梯下水，水路后面的隐藏空间还有道具。进入宿屋旁边的民家，跟床上的少女得知德修的下落在东边的巨龙峰，前往那边时建议先准备些“金针”防止石化。

巨龙峰

获得道具
凤凰尾巴、劲风

来到了巨龙峰不断往北走就能登山，注意收集路上的宝箱。登上一段山路之后就会遇到巨龙并被它抓到巢穴中去，在巢穴中就能遇到德修了。之后进入跟巨龙的剧情战斗，这场战斗毫无胜算的，选择逃跑即可。逃跑成功后进入剧情，德修加入队伍，并且将魔法“缩小”交给主人公。德修跟之前的公主一样，会随机发动攻击，招式是全体雷属性魔法。

剧情后所有人的HP和MP都会回复并来到地图另一个角落。初始位置南边是恢复之森，森林中三个泉水分别能回复HP和MP、解除异常状态以及复活。把刚刚获得的“缩小”魔法装给红魔道师或白魔道师，然后将队伍所有成员缩小（直接对全员使用即可），跟恢复之森中的小人对话能拿到一个缩小魔法。

托扎斯

获得道具
西北角民家：秘银手镯、烈火杖、中火焰、中疗伤、凤凰尾巴×2
海盗巢窟：海盗斧、3000GIL、中暴雪、中火焰、中雷电

离开恢复之森之后在大地图上往南走，缩小之后在南边尽头森林能找到小人村托扎斯的入口。进入西北角的民家，给躺在床上的人用解毒药，之后他会帮我们打开托扎斯地道的入口。进入地道之前建议先去魔法商店买些魔法，因为还维持在缩小状态，物理攻击无法对地道中的敌人造成大伤害，所以要依靠魔法来战斗。

穿过地道之后来到大地图，往北走就能进入海盗巢窟。海盗巢窟中有商店宿屋一应俱全，可以准备一下军备。穿过山洞来到一个湖边之后，往左走到尽头能够发现隐藏通道，里面能找到两个宝箱以及水泉。而在湖边往右走，右下角能找到海盗头目的房间，跟他对话之后他会承诺主人公能帮到他，他就把自己的船——企业号交给主人公。另外，海盗头目房间左边的位置还有一个隐藏空间（具体在莫古利左边的位置，贴着下方的墙壁走就能找到秘道），里面三个宝箱分别放着三种属性的中级魔法，取得之后可以在后面的BOSS战中作为“必杀技”使用。继续往东北方向走就能再次来到大地图。

涅普特神殿

获得道具
角具铠、角具头盔、雷蛇剑

到达大地图后千万别乘船出海，因为遇到海龙只会被马上秒杀。沿着海岸往北走进入涅普特神殿。调查神殿中央的龙头，然后缩小从龙嘴里进去。神殿的内部基本上只是一条直路，走到尽头可以找到一只把龙眼睛叼走的老鼠。



BOSS战 巨鼠

其实不是这老鼠有多巨大，只是我们缩小了而已。物理攻击基本上派不上用场，建议将所有人换成魔法系职业战斗，推荐两个黑魔导师，红、白各一个。如果拿到了刚刚的中级魔法，每人一次就能给BOSS造成重创了。黑魔导师要Lv10以上才能使用中级魔法，红魔导师则要Lv11，对我们来说应该是还是卓卓有余的。

战斗胜利后返回龙嘴位置将眼睛装上，涅普特就会将水之牙交给我们，还原成大人之后，回去海盗巢窟找首领，对话后他就会将企业号送给我们，可以乘船出海了。

支线 托库尔村&古代人之村&阿加斯城

获得道具
托库尔村外：拉米亚之鳞、寒冰杖、强弓
托库尔村长家：雷蛇剑、功夫装、音速拳套
阿加斯城：1000GIL×5、1500GIL、100GIL×2、炸弹碎片、南极之风、北极之风
阿加斯城右塔：闪光之书、烈火之书、寒冰箭、学者服、寒冰之书、烈火箭
阿加斯城左塔：闪光箭、杀手弓、梅杜莎箭

这部分暂时不是必须来的，但是能找到很多不错的装备，对之后的流程也有一定帮助，所以建议大家提前过来搜刮一下道具。

乘船往涅普特神殿西南方向进发，不久就会来到托库尔村子，先搜索一下村子中的道具吧。北边的蓝色屋子是村长家，从村长口中打听到古代人之村的情报，从村长家后面的壁炉进去能找到宝箱，拿到不错的武器。之后就可以离开村子往西进发了。

穿过沙漠直走不久就会来到古代人之村。这个村子没有主线剧情，但是能够买到更好的防具和武器，因此建议过来买些军备，另外，建议多买点山彦草以及能解除石化的金针，之后进入欧文塔要用到。村子北边森林有陆行鸟森林，乘坐陆行鸟返回托库尔，乘船往北偏西的方向进发就能抵达阿加斯城。城三楼的圆桌子旁边一个正方形的墙壁，上方能找到隐藏通道进去找到三个宝箱。二楼最右边的蜡烛机关能打开秘道，秘道后面有大量的宝箱，不过从秘道出去城墙外面之后，左右两边的塔的门暂时被锁上了，要拿到了魔法钥匙之后才能打开。



古尔冈山谷

获得道具
魔道师服、寒冰杖、烈火杖

阿加斯城西边的湖北边就是古尔冈山谷。沿着直路走到山谷的下层，跟中间的人对话便能获得“变蛙”魔法。这个区域下方还有隐藏通道能找到三个宝箱，不要漏了。接着就可以离开山谷，山谷北边的森林里隐藏着陆行鸟森林，进去捉一只陆行鸟代步会方便很多。



欧文塔

获得道具

山彦草×3、电光短剑、炸弹碎片、音速拳套、火蛇剑、宙斯之怒

从古尔冈山谷往东北方走不久就能来到欧文塔，进去之前如果身上没有金针和山彦草建议先去准备一些。欧文塔迷宫的路程比较长，而且敌人战斗力也强劲很多，但如果之前有在古代人之村换过装备的话打这个迷宫不会很吃力。队伍的职业建议保留一个白魔道师，其他换成战士或者武僧等物理系，或者红魔道师也可以，这样就能大大减少迷宫中敌人附带的沉默状态影响了。欧文塔结构不复杂，只是稍微长一点，沿路注意搜刮宝箱往上攀登即可。通过第一个区域中间的池塘之前，要先让白魔道师习得"变蛙"，然后让所有人变成青蛙才能游泳进入下一个区域，出来后记得再使用一次变蛙复原。听见"嘻嘻嘻……"声音的区域，调查上方的小过道就能打开下方的墙壁机关。到达最顶层会发生BOSS战。

BOSS战 梅杜莎

HP3000，一回合能行动两次，无弱点属性，主要攻击手段是中火焰魔法以及能令玩家石化的招式，所以进塔之前必须准备解除石化的金针。相反，BOSS不会使用沉默状态，魔法系的职业可以使用了，中级魔法依然能对BOSS造成比较大的伤害。BOSS的防御力比较高，攻击力有50点以上的话一般能打出150左右的伤害。BOSS的中级火焰魔法威力比较有威胁，白魔道师要及时给队员进行回复。战胜BOSS后德修离队，4位主人公也回到了企业号上，欧文塔右边海峡的漩涡会消失，穿过这里就能出去外海了。

支线 基沙尔

获得道具

陆行鸟屋子：基沙尔野菜×2、
村子东南方：基沙尔野菜、魔法钥匙×2
魔法钥匙商店：手里剑

穿过海峡往东航行绕过大陆后往南走，来到地图外环地区东边一个半岛地区就能找到基沙尔。虽然这里不是必经之地，但是能买到开门的魔法钥匙还有陆行鸟喜欢的基沙尔野菜。特别是魔法钥匙能够打开像阿加斯城左右塔那种上锁了的门，所以钥匙要多准备些。值得一提的是魔法钥匙店旁边的密道进去之后能拿到一个价值3万多的手里剑，因为是忍者投掷专用道具，现在没用，而且是消耗品，还不如卖掉。



矮人洞窟

获得道具

地底湖：金针×3、宙斯之怒×2、3000GIL×2

宝物库（祭坛右下方，完成了炎之洞窟才能进入）：海獭头、臂甲、学者服、学者帽子、骑士铠、勇者之盾、凤凰尾巴×2、基沙尔野菜、闪光之书、寒冰之书、金针、烈火之书、杀手弓、万灵药

穿过海峡往西航行，不久就会来到地图左上方的岛屿，岛上有两个山洞，中间是陆行鸟の森。先进入靠南的山洞，里面是矮人洞窟，洞窟中央是一个祭坛，暂时无法进去，跟祭坛外的矮人对话能触发剧情，祭坛北边是商店和宿屋，可以在里面整理装备，准备好之后从左下角的楼梯下去就能开始冒险了。

从楼梯下来后遇到水塘，变成青蛙游泳过去便能进入地底湖。进去地底湖之前记得先准备些金针，因为里面的钟乳石兽会使用石化攻击，还好迷宫中也能拿到不少金针。另外最常见的敌人"炸弹"，故名思议会使用自爆，不过几率不高。迷宫的路线比较简单，没有隐藏道具或者分支路，沿路收集宝箱即可，最后一个区域会发生BOSS战。

BOSS战 盗贼古茨科

BOSS的HP为3500，一回合行动两次，主要以物理攻击为主，无弱点属性，以矮人洞窟商店的装备为基准，伤害在几十到150左右。注意让白魔道师进行回复，保持血量在200以上就不会有危险。之后用战士的突击或者LV2以上的魔法进攻即可，中级魔法依然能造成不俗的伤害。另外，BOSS血量低的时候会使用回复魔法，回复量在100左右。战斗胜利之后能获得矮人之角。战斗胜利后沿路返回矮人洞窟，跟祭坛外面的矮人对话之后他便会解开祭坛的封印，将矮人之角放上去就能触发剧情。

炎之洞窟

获得道具

南极之风×2、冰冻剑、凤凰尾巴×2、高级治疗剂

矮人洞窟的剧情后，矮人的角再次被古茨科偷走，要再去将它找回来。出发前建议先去矮人的商店买"寒冰"系列的防具，队伍中最好有两个人以上穿一套这样的装备（盾子可以不要）。离开矮人洞窟前往岛北边的山洞——炎之洞窟，原本挡在入口处的火墙已经消失了。这个迷宫比较麻烦的地方在于熔岩路，走在上面时队伍会以10HP/s的速度掉血，所以要尽快穿过这些区域。这里给大家一个提示，虽然有熔岩路有不少分支，但是通往下一层的楼梯通常在左下角，所以先往右下方走就能搜索到分支上的道具了。出现熔岩瀑布的地方，左下角的位置能拿到冰冻剑。正好BOSS战中能大派用场，必须取得。

BOSS战 火怪

推荐等级LV20左右，BOSS的HP为5700，同样一个回合能行动两次，弱点是水和冰。战斗前记得让法师系的职业换上中寒冰魔法，这招能对BOSS造成700点左右的伤害，之后最好让剑士装上冰冻剑，突击能打出500多的伤害。BOSS虽然是古茨科变成的，但实力远高于后者，攻击手段一般是啃咬，威力跟之前古茨科差不多。最具威胁的攻击时火焰吐息，能对全体造成300点左右的伤害。如果之前有在矮人商店买"寒冰"装备，穿上之后伤害只有100多，避免了团灭的危险。

战斗胜利之后便能获得水晶的力量，开启新的职业——猎人、风水师、学者、骑士。其中风水师是超强的职业，在下一个迷宫也有很大作为，建议让两名以上的成员使用。回去矮人洞窟，将矮人之角交换回去即可，跟祭坛外面的人对话能获得魔法钥匙，同时右下方的通道能进去宝物库。离开矮人洞窟的时候会触发剧情，之后乘船前往托库尔。



海因城

获得道具

神圣箭、凤凰尾巴×4、宙斯之怒、3000GIL×3、南极之风、炸弹碎片、皇家剑、万灵药、符文弓

托库尔在之前漩涡海峡的南边，具体位置可参照前面支线地区部分。进入托库尔之前建议先存档和准备好药物，进去后马上出发剧情，主人公一行人被带到了海因城的牢房。

这个迷宫在剧情通关后无法再次进入，所以一定要将里面的宝箱仔细找出来。穿过墙壁到右边的牢房跟国王对话。剧情后继续往右，穿过两个牢房来到另外一个有士兵躺着的牢房中，用缩小魔法钻进右上角的小洞离开，注意小洞旁边的水壶能进行回复。进入下一个区域之后再发动一次缩小魔法复原即可，继续前进，第二个区域有三个房间，里面各两个宝箱，第三个区域宝箱中能找到皇家剑。继续前进，如果来到一个有很多小水塘的区域，那下一个区就要打BOSS战了，进去前记得先做好回复。



BOSS战 魔道师海恩

HP为4500，跟前面大部分BOSS一样每回合能行动两次。海恩的战斗力没有火怪强，主要特点是防御力高，而且能靠"护罩变换"来更换弱点属性。单体攻击的伤害约150左右，还会用"施毒"等招式。如果队伍中有风水师，利用"地势"能稳定打出400~500伤害，所以让一位白魔导师专注回复，另外再配置2~3位风水师就能轻易解决它。

遇难船

获得道具

宙斯之怒、嗜血剑

解决了海因之后返回阿加斯城，登上3楼找到国王，跟他对话之后他便会将"时光齿轮"交给主人公。然后往东航行返回迦南，将时光齿轮交给希德，他便会帮我们将企业号打造成新的飞空艇。乘上飞空艇之后就能往浮游大陆外面的世界飞去了。外面是一个更广阔的大海。地图上能看到零星的三块陆地，先朝着浮游大陆的东北方航行，东北方的小岛上能看到一艘遇难船。进入遇难船，船舱最深处发现一位老爷爷和一位名叫艾丽亚的少女。走到床边给艾丽亚服用治疗剂就能让她醒过来，剧情后艾丽亚加入队伍。船舱的宝箱中有一把嗜血剑，不仅攻击力高而且还能回复使用者的HP，一定要拿走。

水之神殿&水之洞窟

获得道具

神殿：水晶碎片
水之洞窟：大暴雪

艾丽亚入队之后往地图东南方的大岛屿进发。先进入水晶神殿触发寻找水晶碎片的剧情，然后离开神殿进入北边的水之洞窟。艾丽亚就会帮我们打开水之洞窟的封印之门。水之洞窟中有比较多的分叉路，而且尽头都是没东西的，整个迷宫只有一个宝箱，不过里面能拿到高级魔法"大暴雪"。迷宫中有很多会石化的敌人，如果队伍所有成员都被石化了会马上GAME OVER，千万要小心。找到水晶所在地后会发生BOSS战。





BOSS战 克拉肯

BOSS主要攻击手段是全体中暴雪攻击，伤害大概200左右，而且能连续行动，还好不会连续发动全体魔法，一般是补一招物理攻击。即便如此，HP低的角色还是有可能躺下。所以要有其他角色持续进行回复。另外BOSS还会使用盲目攻击，注意事先准备眼药。BOSS的HP为8000，弱点是雷属性。让战士同时装备遇难船中拿到的嗜血剑和海因城中拿到的皇家剑，使用突击能够打出1000点的伤害同时回复自己的HP，因此只要保证这位战士每个回合都能攻击，其他同伴顾好自己的安全，很快就能解决BOSS。战斗胜利后解锁新的职业——龙骑士、海盗、魔剑士、幻术师、吟游诗人。同时艾丽亚离队。

阿穆尔

获得道具

村内：基沙尔野菜×4、黑头巾、盗贼护手、黑装束
下水道：猫爪、金铜钻之铃、锤、帝王指套、力量护臂、淬毒短剑

击败克拉肯剧情之后会自动来到阿穆尔的旅馆，而我们的飞空艇也停泊在外面，跟村口的红发姑娘对话触发剧情。前往武器屋东边的民宅，里面穿着蓝色衣服的是长老基尔，跟基尔对话让他打开水道的门，去寻找浮游草鞋。水闸北边的农田能找到基沙尔野菜，村子北边有4个入水口，沿着左边第二个上去能登上一块陆地，陆地上有隐藏装备。搜完道具之后去村子的东南方找到下水道的入口。

水道途中会触发剧情，刚刚的4个老人被一群巨蛙围攻，解决掉巨蛙解救它们吧。消灭巨蛙进入下一个区域左、右两边的墙壁都有隐藏通道，一共能找到5个宝箱，不要漏了。走到最深处遇到德莉拉婆触发剧情，没有BOSS战，获得浮游草鞋后自动返回村庄。

金德尔的宅邸

获得道具

辉煌剑×11、飞龙爪

获得了浮游草鞋之后离开阿穆尔，撑小艇过河之后一直往南走，一直走到小沙漠地区往东北方向走，穿过沼泽就能来到金德尔宅邸。宅邸第一个区域有4个上了锁的房间，先不用调查，往北边通道进去第二个区域，尽头能够找到一行宝箱，里面有11把辉煌剑和一个飞龙爪。之后回去第一个区域，用魔法钥匙打开东北角的房间（如果没有魔法钥匙，可以让一名角色转职成盗贼，并调到队伍首位去开门）。进去之后这个房间的左边有秘道，从秘道继续前进。走到最深处便会遇到金德尔。



BOSS战 金德尔

BOSS的HP为9000，以物理攻击为主，并且会附带盲目等各种异常效果。攻击的威力大概在200左右，对队伍中防御力低的魔法系角色比较有威胁，建议让两个人来负责回复，或者白魔道师+骑士的配置。另外，BOSS的魔法抗性很高，建议用更高级的物理系职业，嗜血剑和皇家剑两把武器依然是重创BOSS的利器。风水师的特技"地势"依然能大派用场，不过风水师职业的防御力偏低，注意回复。战胜BOSS之后发生剧情，然后在BOSS的位置捡起连锁的钥匙，利用这把钥匙就能解开飞空艇的钢索了。

萨罗尼亚城

获得道具

东南区巨龙塔：龙甲×3、龙盔×4、闪电枪×3、凤凰尾巴×2
东北区：万灵药（东北放的树下）
西南区：基沙尔野菜×11（东边大屋隐藏通道内）
BOSS战房间：寒冰棒、梅杜莎箭、生锈铠甲、左手剑、龙锤、烈火之典、学者帽子、泥人杖、寒冰之典、回力标、赛雷纳弓、闪光之典、大地之衣、大地之铃、生锈铠甲、海盗头盔、龙盔、海盗铠

萨罗尼亚城位于阿穆尔的西北方，大洋彼端的大陆上一个很广阔的国度。当飞到这个城的时候突然受到炮击降落，现在暂时无法进主城，只好先到城外的小镇探索一下。萨洛尼亚城周边有4个区域，其中东南和东北两个区域没有剧情，但是东南区巨龙塔上有不少道具，而东北区有商店和旅馆，不过商店现在暂停营业。

先前往西南区，进去这个区东北边的酒馆，触发强制杂兵战，对付三个黄金骑士。战斗胜利后便能救下萨罗尼亚的王子——阿鲁斯。阿鲁斯加入之后，水路中间的位置有一块小安全岛，跟上面的老头对话能获得"龙甲"。带着王子进主城便会触发剧情同时直接进入BOSS战，进去前最好先存档。



BOSS战 迦楼罗

BOSS的HP为10000点，主要攻击手段是全体攻击"闪电"以及翅膀拍打，弱点是风属性。不过BOSS的攻击力实在太高了，全体闪电能够打出200以上的伤害，而且拖得越久伤害越高，加上还有第二次行动，防御力低的同伴很容易被它一回合打倒，所以这场战斗重点在于速战速决。龙骑士是能有效克制这个BOSS的职业，如果大家搜索过巨龙塔应该刚好能获得三套龙骑士专用装备，正好让队伍配3个，或

者极端点用4个龙骑士出战，然后到东北区的商店能买疾风枪给他们装上（虽然价格挺贵的）。开战之后全体用“跳跃”来给予其重创，很快就能将其消灭。不过要注意龙骑士专职之后要先在外面战斗跟杂兵战斗一定次数，适应了新职业才能去挑战BOSS。另外，风水师或者魔剑士的“黑暗”也能给这个BOSS造成不小的伤害。

战胜BOSS之后先别急着离开房间，房间右边的墙壁能看到裂痕，该位置能够找到秘道进去，里面有不少宝箱。主城两侧各有一个小房间，进去东边的房间跟里面的工程师对话便能取得新的飞空艇——鹦鹉螺号。

多加的宅邸

乘坐飞空艇前往地图南边的大陆，从西边的入口进去能够找到多加的宅邸。进去之后出发剧情，多加入队。按照多加的提示进入他房间，（房外有莫古利的商店，能买到高级的魔法），调查右上角的烛台就能触发机关，从秘道进去，再按照提示使用缩小魔法爬进小洞，来到魔法阵洞窟。一直前进，抵达尽头发生剧情，多加会施展魔法令鹦鹉螺号能进入海底。

支线 多加村

虽然多加说现在要去时之神殿，但不用急着过去，这时候有几个支线地区可以探索，除了练级之外那里能找到不少好用的装备，对后面的冒险也有很大的帮助，所以大家要是不赶时间的话，还是去探索一下吧。位于多加的宅邸所在岛屿的东南边，被群山环绕的地带中能看到这个村子，要利用潜水才能进去。村里所有的黑魔道师身上都能买到超强的魔法，当然价格也是超强的。按自己的需要来购买吧。

支线 海底洞窟

获得道具

飞轮、猛虎爪、双战斧、钻石铠甲、洛基竖琴、钻石手镯、空气匕首、凤凰尾巴、万灵药、钻石护手、古代剑、知识之书、钻石头盔、金属指套、钻石盾

隐藏区域：神盾（僵尸龙）、三叉戟（佩利冬）、反射铠甲（死亡历爪）、海王锤（吞食魔）

大地图东南角落一个倒三角形的岛屿，在岛屿附近潜水能看到一个黑色的入口，里面就是海底洞窟。海底洞窟中的敌人都比较强劲，当然经验值也比较高，很适合练级。最深层左下角有隐藏通道，里面有4个宝箱会开出敌人，能力都接近于BOSS，建议做好准备才挑战它们。

支线 萨罗尼亚的地下迷宫

获得道具

泥人杖、神盾、符文之铃、反射铠甲、重骑枪、灾变（召唤魔法）

萨罗尼亚城东南区城墙外潜水下去会发现入口，里面就是萨罗尼亚城的地下迷宫。跟海底洞窟一样这也是个支线迷宫，里面杂兵的杂兵较海底洞窟要弱一些，宝物的数来那个不多，但迷宫的最深处会遇到经典召唤兽奥汀。实力比较强，如果现在没有胜算的话可以等以后等级高一些或者开启了新职业再来。击败奥汀之后能获得召唤魔法“灾变”。

BOSS战 奥汀

奥汀的HP为31000，每回合行动两次。BOSS主要以物理攻击为主，伤害500左右，而且能二次行动。必杀技斩铁剑为全体攻击，伤害1000左右，要是再补上一招普通攻击通常能做掉一个人了。所以最好配置两个专门负责回复的角色，保证所有人的HP不能低于1000以下。只要回复速度能跟上，以稳定的打法战斗，胜利只是时间问题。

时之神殿

获得道具

钻石头盔、钻石手镯、守护者、钻石铠甲、钻石护手、巨兽匕首、钻石盾、诺亚之琴

时之神殿位于萨罗尼亚所在的大陆最南端，地图上一个钳型地区中央的海底。神殿中大部分的房间都被上锁了，其中就包括了诺亚之琴所在的房间，所以出发前建议多准备一些魔法钥匙或者让一名同伴转职成盗贼。神殿中没有BOSS战，迷宫的结构也并不复杂，上锁的门后都是宝箱，注意搜索。在最深处拿到诺亚之琴之后便能离开。

离开时之神殿之后，北边不远处的山脉中能发现一个山洞——乌内之祠，给躺在里面的乌内演奏便能让她醒来。同时乌内加入队伍，获得“火之牙”。

前往时之神殿之前建议先去多买些魔法钥匙，时之神殿位于萨洛尼亚所在的大陆最南端，钳形的两个半岛围城的地区海底。神殿中没有BOSS战，结构也比较简单，只要有足够的钥匙就能打开里面的门。里面的宝箱都有不错的东西，注意搜索。最深处能获得诺亚之



琴。离开神殿之后，往北方不远处的山脉中找到一个山洞，里面是乌内之祠。给乌内演奏就能唤醒她，之后她会假如队伍并且交给我们“火之牙”。

古代遗迹

获得道具

反射铠甲、妖精爪、脉轮头带、黑带装、符文之铃

从乌内之祠往北走，到萨罗尼亚西边的河川地带搜索一下就能找到古代遗迹。遗迹中的岩石可以让乌内破坏掉就能继续前进。遗迹中有武器商店和旅店，其中商店可以买到很多实用的装备，建议整备一下。古代遗迹的道具不多，上面的拿完了之后剩下的路程就是直道了。尽头能够找到飞空艇——无敌号。此后无敌号就会变成主人公们的大本营。速度虽然比鹦鹉螺慢，但是能够翻山越岭（仅限较矮的山脉），船内有商店和床铺等设施。调查螺旋桨就能起航了。





支线

多尔湖

获得道具

高级治疗剂×3、万灵药、凤凰尾巴、众神之怒、大地之鼓、北极之风、神盾、酒神之酒、龟甲壳、白金之锤×2、雪白芳香、莉莉丝之吻、天狗的哈欠、反射铠甲、黑洞、黑暗芳香

多尔湖位于浮游大陆上的阿加斯城西边，被群山环绕能够看到水中有黑影的湖，利用无敌号翻过山脉，然后落地走到湖中心便能进入迷宫，迷宫尽头能够挑战利维坦。

BOSS战 利维坦

利维坦的HP约为32000，主要用冰属性的攻击，弱点是雷属性。普通攻击伤害大概500左右，附带石化效果，出现会心一击伤害接近1000。会使用大暴雪魔法，伤害也是1000左右，另外还会使用加速、物理防护等支援系的魔法提升自己的战斗力，必杀技是大海啸，能给我方全体造成1000~1500左右的伤害，总的来说是非常棘手的对手。如果打不赢的话，建议等可以转职成忍者或者导士等职业之后再来挑战。战斗胜利后获得召唤魔法“利维亚”。

支线

巴哈姆特洞窟

获得道具

凤凰尾巴×2、北极之风、大地之鼓、众神之怒、泥人杖、雪白芳香、酒神之酒、龟甲壳、陆行鸟之怒、欧律杜斯之弓、万灵药、虎彻

巴哈姆特洞窟位于浮游大陆的东南部，基沙尔村往西南方航行一段距离即可看到，利用飞空艇翻过山脉就能进去，最深处能遇到召唤兽巴哈姆特。





BOSS战 巴哈姆特

HP34000，弱点是风属性。强度跟其他支线迷宫的召唤兽差不多，普通攻击的伤害为500左右，濒死时会使出必杀技百万核爆，全体的高威力魔法攻击。命中之后要尽快回复。战斗胜利后获得召唤魔法“巴哈姆尔”。



支线

法尔加巴德

获得道具

河上小岛：恶魔之盾、祝福锤、恶魔铠甲、高级治疗剂

山洞：祝福锤、恶魔铠甲、虎彻、阿修罗

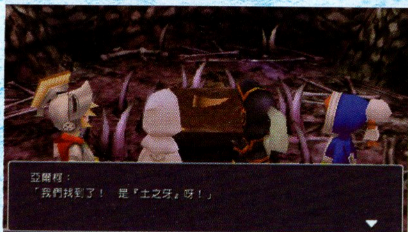
法尔加巴德位于海底神殿乌内之祠西北方不远处，被群山环绕着。同样要驾驶无敌号才能进去，村子中能找到不少魔剑士用的装备，对之后挑战黑暗洞窟有不少帮助，因此可以先来寻宝。村子北边有个山洞，山洞可以说是黑暗洞窟的简化版，秘道比较多而且敌人受到攻击会分裂，里面能拿到的“虎彻”和“阿修罗”两把武器都有抑制分裂的效果。村北瀑布中还有有一位老人，跟他对话会触发战斗。老人的HP不多，只有10000左右，可以轻松解决。战斗胜利后获得“菊一文字”。从瀑布中沿着河流出来，走到尽头的小岛上还能找到一些道具。

黑暗洞窟

获得道具

黑暗爪、虎彻、莉莉丝之吻、麻醉针、源氏之护手、菊一文字、源氏之盾、源氏之盔、源氏之铠

黑暗洞窟中会出现受到物理攻击时就会分裂的敌人，所以尽量用风水师等法术系的职业出战，魔剑士的全体攻击技能“黑暗”也能发挥作用。跟洞窟入口附近一个快死的士兵对话能够获得“虎彻”，能够有效制止怪物的分裂。暗黑洞窟中的道路大部分是隐藏通道，而且很多分叉路是既没宝箱又不能通到下层，纯粹坑人的。宝箱虽然不多，但是能拿到“源氏”系列的强力装备，注意收集。洞窟最深处穿过脊骨道路之后就能找到“土之牙”并进入BOSS战。



BOSS战 海克顿盖尔



HP280000，BOSS的攻击手段比较贫乏，主要以单体物理攻击为主，伤害只有200~300左右，防御力只要不是太低就不会有威胁，HP下降到一定程度以下时会使用全体地属性攻击“地锤”，全程让一位角色进行回复即可。如果队伍中有风水师的话，运气好时地势能够变成“影核爆”，瞬间能够重创BOSS。



多加的宅邸

获得道具

10000GIL×2、旭日、贪欲短剑、雪白芳香、陆行鸟之怒、凤凰尾巴×2

取得了“土之牙”之后离开黑暗洞窟，换回鹦鹉螺号飞空艇前往多加的宅邸（宅邸外面的山脉有强风，只能用鹦鹉螺号进去）。宅邸中触发剧情，进入多加的传送魔法阵。魔法阵后还有一段迷宫路程，到达最深处的祭坛会遇到多加和乌内，剧情后进入二连战。





BOSS战 多加&乌内

这场战斗是分别于两人进行二连战，中间没有回复机会。多加的HP为22800，乌内则是21800。两场战斗实际上大同小异，普通攻击400~500左右伤害，多加的高级魔法是大火焰，乌内则是大劲风，伤害都是1500左右，全体攻击时威力减半。因为两人的HP不是特别多，让1~2人专职回复保证安全，另外的角色可以选择风水师，毕竟山洞地形能发动很多强力的魔法，魔剑士之类的能穿上源氏系列装备



的职业也推荐使用。战斗胜利后获得“艾雷卡之轮”和“希尔科之轮”。

古代人的迷宫

获得道具

万灵药、水晶铠、水晶盾、莉莉丝之吻、雪白芳香、水晶护手、水晶盔、双钉、石化剑、陆行鸟之怒、凤凰尾巴×2、守护戒指、神圣枪、地狱爪、

乘坐无敌号前往大地图东北方的大陆，有一处会出现8座石像的地方飞空艇无法通过。先下船然后走过去，石像会自动解除（如果没完成击败多加和乌内的剧情，穿过这些石像会直接被团灭）。返回无敌号继续前进，很快就会见到古代人的迷宫。进入迷宫后一直往前走就能找到土之水晶，剧情后发生BOSS战。战斗胜利后便能解锁最后一批新职业，之后建议先回无敌号上准备一下顺便存个档。因为通过了古代人的迷宫之后，无敌号会被拦在迷宫外面，以后要回去补给比较麻烦，所以将能带的道具最好都带上。迷宫的敌人都是以前的BOSS级别的，其中就有多加和乌内的复制体，只是HP相对低一些。穿过迷宫之后就能进入水晶塔了。



BOSS战 泰坦

HP29000，实力跟之前海克顿盖尔差不多，普通攻击的伤害是500~700左右，不过全体魔法“地锤”使用率比较频繁，注意及时回复，不难获胜。

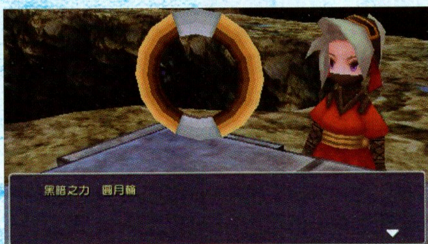
支线 禁地·艾雷卡

获得道具

万灵药×3、雪白芳香×3、风魔之衣、陆行鸟之怒×2、凤凰尾巴、万灵药、手里剑、凤凰尾巴×2、万全棒、手里剑×2

进入水晶塔直走进入正中央的房间，调查魔法墙壁就能进入这个迷宫。虽然这里并非主线迷宫，但是里面能获得5把最强级别的武器，而且在最深处的两位魔导师处还能直接用钱买到LV9最高级的黑白魔法和召唤魔法（当然价格不菲）。迷宫中敌人全是BOSS级别，经验值也非常高，适合练级，所以绝对有必要挑战一下。

如前面所说，迷宫中藏着5把最强级别的武器，分别供奉在独立的祭坛上，要获得这些武器必须战胜它们。每把武器实力都相当于一个小BOSS，战斗胜利后虽然队伍全部回复，但如果对连续挑战没信心而又不嫌麻烦的话还是建议拿到一把武器后就先出去存个档。



BOSS战 亚蒙

HP33500，物理防御力优秀的BOSS。“护罩变换”能够令自身的弱点发生变化，所以很难对其重创——除非有风水师。BOSS会使用大雷电、大火焰等高威力魔法，还好有现在已经解放了导师等职业，有高级的回复魔法还是能应付过来的。战斗胜利后获得“圆月轮”。

BOSS战 女忍者

HP29000，速度优秀同时还会给自己施加加速魔法的BOSS，一回合行动次数达三次。所以不能拼速度，只能堆高防御力来挨她的攻击。BOSS会使用“大劲风”，风属性对其无效。战斗胜利后获得“正宗”。



BOSS战 将军

HP35000，物理攻击和防御力比较高的BOSS，单体攻击伤害800左右。既然是石中剑的化身，攻击自然带石化效果，建议让圣骑士来保护同伴，然后用魔法系职业轰炸它。战斗胜利后获得“石中剑”。

BOSS战 守护者

HP33700，普通攻击的伤害就高达1000，还会全体攻击“龙卷风”，虽然很容易MISS，但是一旦命中无视HP多少马上剩下5。此外，BOSS还会施加异常状态“混乱”，战斗胜利后获得“诸神黄昏”。

BOSS战 斯库拉

HP35000，非常头疼的BOSS，能够使用核爆、神圣等LV9的高级魔法，伤害3000左右，被打中的人基本上是死定了。此外还会用“大火焰”等全体攻击，伤害500左右，有时也会使用使用“超治疗”，每次回复3000HP左右。队伍里最好有两个人或以上能够回复的职业。战斗胜利后获得“长老之杖”。

水晶塔

获得道具

1楼：精灵弓、陆行鸟之怒、雪白芳香×2、风魔之衣、陆行鸟之怒×2、莉莉丝之吻
2楼：万灵药×2、凤凰尾巴
3楼：万灵药×3、凤凰尾巴
4楼：凤凰尾巴、手里剑
6楼：凤凰尾巴、水晶铠
7楼：水晶盾、凤凰尾巴、水晶护手、水晶盔

拿齐了禁地·艾雷卡所有武器之后建议大家先回去无敌号上存个档，以免发生悲剧。因为通过了水晶塔之后紧接着要打黑暗的世界和最终BOSS，途中不能存档或者返回飞空艇，所以要做好充分准备，实在没信心可以再去禁地练练级。如果有禁地武器，并且拿武器过程的杂兵战都没逃跑，等级基本上足以应对水晶塔了。塔最深处会遇到赞德，发生BOSS战。



BOSS战 魔王赞德



赞德的HP49999，没有弱点属性，而且还会给自己增加物理防御力。普通攻击800左右，大暴雪的伤害高达2000。队伍中最好配备导师或者贤者这些职业。因为战斗结束后所有角色的HP和MP都会回满，所以这场战斗不用吝惜MP，尽量用超疗伤和大复活来回复吧。战斗结束后强制进入下一场战斗对最终BOSS暗黑之云，这场战斗强制败北，BOSS会使出全体9999伤害的“波动炮”，剧情后进入黑暗的世界。

黑暗的世界

获得道具

缎带×4

黑暗的世界第一个区域场中央的魔法阵是通往最终BOSS黑暗之云的，暂时别进去。场地4个角落还各有一个魔法阵，要先进去里面分别将4位暗之战士击败。每个魔法阵内都有一个宝箱，从里面能拿到免疫所有异常状态的头部装备“缎带”，开启了宝箱之后会触发一场战斗，敌人是魔王赞德，相信现在他已经拦不住大家了。跟暗之战士的战斗结束后HP和MP同样会全部回复，所以高级治疗和大复活这些高级魔法依然可以不客气地用。击败4位战士之后，返回最初的区域，进入中央的魔法阵就能进入最终BOSS战了。

BOSS战 艾奇德娜



HP99999，没有弱点属性。BOSS能够使用高级魔法“龙卷风”，命中的角色HP就会强制剩下5点，危险之处相信大家都见识过了。另外还有吸血技能和带沉默状态的攻击，建议让导师等负责回复的角色先戴上“缎带”，防止一切异常状态。以保证回复工作不会被影响。

BOSS战 恶精灵



HP99999，弱点是风属性。BOSS会使用石化的异常状态，另外还有大火焰、地锤等范围魔法。还好有弱点属性，可以针对弱点给予打击就能快速将其消灭。

BOSS战 双头巨龙



HP99999，没有弱点属性，除了沉默异常状态没有特别难缠的招式，但是物理攻击力极高，普通攻击能造成1000左右的伤害，前卫角色还可能要挨2000伤害。连续挨两招很容易没命。



BOSS战 地狱三头犬



HP99999，无弱点属性，大概是因为有3个头，所以行动也有三次。普通攻击只有500伤害左右，会使出大雷电等高级全体魔法，即使伤害不高，但毕竟三回行动还是非常危险。

最终BOSS战 黑暗之云



HP120000，黑暗之云没有弱点属性。除了本体之外，身边的两根触手其实也是独立的敌人，虽说只要击破BOSS本体，两根触手也会跟着死亡，但由于触手也有独立的行动机会，消灭掉之后BOSS就相当于少了两次行动机会了（本体两次+触手各一次）。所以开战之后还是建议先灭掉触手。BOSS的左触手（画面的右边）免疫物理攻击，而右触手则免疫魔法攻击。BOSS的主要攻击手段是拍打和全体魔法，伤害一般。装备了缎带之后，BOSS的异常状态攻击就能全部无视了。而必杀技“波动炮”威力也遭到了削弱，伤害不到2000，及时回复即可。战都胜利后就能迎来结局。



通关后

通关之后能够保存一个通关存档。通关存档会保留通关后角色的所有状态，主人公会站在古代人的迷宫外面，而剧情则会退到进入黑暗世界之前。这时可以继续去挑战BOSS，或者去其他支线迷宫冒险了。另外，本作还有一些隐藏要素，基本上都是跟莫古利的信件有关。下面为大家介绍一下。

洋葱剑士入手方法

FC版里面初期职业自由人其实就是洋葱剑士的前身，不过到了NDS版后，洋葱剑士和自由人被区分了开来。NDS版的自由人要用到跟好友通信的机能才可以获得，到安卓版取消了通信的要求，本作实质上是移植于安卓版的，所以洋葱剑士的入手方法比NDS版简单。

基本的方法还是要通过莫古利的网络阅读NPC的信件，信件出现的要求也不再是通信，只要推进剧情就能出现。部分角色的信件要更换队首的角色才能读到。收到托帕帕的第四封信《孩子们下落不明》并阅读之后，回去乌尔跟托帕帕对话，之后前往乌尔北方的祭坛洞窟，进去之后会取法剧情，发生战斗，胜利后就能获得水晶碎片，解放洋葱剑士的职业。

洋葱职业初期的能力参数非常弱，但是Lv92以上之后能力就会大幅提升。洋葱剑士能学会全部Lv8的黑白魔法，而且使用次数也与魔人、导师接近，而且几乎全部装备能使用，同时具备物理和魔法进攻能力。毫无疑问是后期最强职业。



最强武器

收到莎拉公主第四封信《不好了！》，之后前往萨斯恩城的右塔找到她，拿到她的坠饰。先拿去卡兹斯给蕾菲雅的爸爸塔卡看，但是他没办法帮我们修理。如果此时已经收到了塔卡的第四封信《传说的铁匠》，这时就去萨罗尼亚西北边找到铁匠，然后将莎拉的坠饰给他。这时就会收到希德的第四封信，去他家地下打败里面的怪物之后，回去跟希德对话就能奥利哈康。前往禁地·艾雷卡找到传说的铁匠就能用奥利哈康换到最强武器。

此后，传说的铁匠会在世界各地随机出现，如果职业的熟练度已经到达Lv99，找到他就能获得职业专用的强力道具。出现的地点有10个，如果找不到的话要先去其他地点才能刷新。因此这里建议选择基沙尔的陆行鸟屋子和附近的回复之森之间往复刷。

文 盲先知

SD高达G世纪 超世界

SDガンダムGジェネレーション オーバーワールド

SLG 模拟·战略			
NBGI	2012年9月27日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

“《SD高达G世纪》系列”一向以作品收录及时、收录机体数量多等特色，在高达饭心中有着不可替代的地位。本作《超世界》是PSP上前作《世界》的加强版，游戏收录的机体数增加到了784种，战舰有109艘，角色数量也有510名。在保留系列经典的开发、捕获、触发挑战等等系统之外，还加入了主力系统等新的游戏要素，使得游戏的战略性进一步增加。下面笔者就为大家介绍这款作品的玩法。由于游戏的关卡本身难度不算高，玩家在反复挑战已完成的关卡、把机师与机体的等级刷高之后，就可以很轻松地完成流程和各种挑战，所以这篇攻略就以系统介绍和资料为主，供玩家参考。

界面与操作

按键	效果
滑杆	移动光标
方向键	
○	确定，在地图上时为显示游戏菜单
×	取消，在机体上时为显示移动范围
△	在地图上时为显示缩略地图，在机体上时为显示详细信息
□	按住后可以快速卷动地图
□+L/□+R	快速选中我方机体
START	打开设置菜单

机体、开发和生产

丰富的机体是“《SD高达G世纪》系列”的一大卖点，除了各个系列的主角机之外，各种杂兵机、龙套机，甚至铁球这样不起眼的机体都在游戏中占有一席之地。每台机体都有自己的能力值，能力值的高低直接取决机体的强弱，不过在机体积累经验（ユニットEXP）升级后，可以获得点数来强化各项能力值，因此即使比较弱的机体，只要玩家有爱肯练，也能撑起一片天。除了点数之外，玩家可以给机体装备强化部件（オプションパーツ，游戏中简称为OP）来增强机体的各种能力，游戏中OP的种类有许多，如被动增加攻防等能力的OP、消耗性的回复OP等等，每次完成关卡后都会解锁新的OP，之后玩家就可以用资金购买，方法是在编成界面中选择“机体→OP→购买”。随着游戏推进和玩家在关卡中获得OP种类的增多，可购买的OP也会越来越多。一些回复HP、EN的OP相当便宜，而且能在单位行动之后再使用，玩家不妨多备一些。还有让机师或机体获得经验加成的OP在培养时也是相当重要的。

获得机体的途径

游戏开始的时候玩家只有一些初级机体，但随着游戏流程的进行逐步积累，玩家可以获得越来越多的强力机体，获得机体的手段有很多种，下面就逐一介绍：

捕获：在战场上击败敌人的队长机或母舰时，该小队所属的僚机都会举起白旗，并且进入战斗不能状态，这时让我方战舰靠近即可选择“捕获”指令。完成这一关之后，在编成菜单的“捕获整理”一项中即可查看已捕获的机体。选择“确保”即可将机体收归我方所用。



▲通过“解体”指令可以将捕获的机体卖掉，这也是游戏中重要的赚钱方式。

开发：在累积了经验值后机体可以升级，当升到一定等级后，在基地中可以选择“开发”，能以该机体为蓝本开发出新机体来。例如将百式基础型升级到4级后就可以开发出里克·迪亚斯，如果升到5级的话则可以开发出原版的百式。开发后，新机体会取代原机体，并且之前所有升级时取得的加成都会消失，要注意的是，新机体并不一定比原机体要强，玩家在开发时需要自行对比能力值。

设计&交换：除了开发之外，基地中还有“设计”和“交换”两个选择可以让玩家获得机体。设计是将按特定的配方将两台机体组合从而产生新的机体，不会消耗原有机体；交换则是将2级以上的任意机体交换成其他特定机体，这个过程会消费一定资金，并且新机体会取代原机体。

最后，通过开发、设计和交换这些手段所获得过的机体都会被登录到生产列表中，玩家可以花费一定的资金自由生产它们。由于无法像之前某些作品一样将捕获的机体解析到生产列表中，所以在捕获强力机体后要注意不要被击坠，不然就要重新再打才能获得了。

武器说明

每台机体都有自己对应的几种武器，这些武器都充分还原了原作机体的设定。在选择武器时按△键可以查看武器的详细信息，每种武器都有自身的类别，如格斗武器、射击武器等，对应机师的不同能力值。比较特殊的是MAP武器，它能够一次对射程范围内的所有敌人造成伤害，但是不受机体攻击力的加成，最终伤害就是面板上所显示的伤害，而且MAP武器无法在移动后使用，也不会触发再动机会。另外还有一些武器可以一次锁定多个目标，这类多重攻击武器在信息栏的右下角会有“LOCK”+数字的标识，数字就是一次可以最多锁定的敌人数量。使用多重攻击武器锁定多个敌人时只会受到第一目标的反击，不过无法发动支援攻击，第一目标之外的目标还有命中惩罚（命中率下降）。和MAP武器不同，多重攻击可以在移动后使用，而且在击坠敌人时可以触发再动机会。

机体属性说明

能力值	效果
HP	机体的血量，降到0以下机体就会被永久击毁。归舰可以回复
EN	机体的能量，攻击时，不同的武器需要消耗不同数量的EN，归舰可以在1回合内全回复
攻击力	影响机体武器造成伤害的能力
防御力	影响机体降低受到伤害的能力
机动力	影响机体的命中率、回避率和会心率
移动力	机体可以移动的格数
地形适应	影响机体在地形中的整体能力

角色介绍

系列的名角色夏亚有一句经典台词：“机体性能的差距并不决定战力的差距。”机师作为机体的操纵者，在战场上也有着重要的地位。在基地中，玩家可以通过“搜寻”指令（スカウト）消费资金来买到各个作品中的角色，不过可购买的角色在初期也并非全部开放，玩家也需要通过推进流程来解锁。和其他游戏不同，本作中的角色和机体没有很严格的对应关系，绝大部分角色和机体都是可以自由组合的，只是角色自身的能力值不同，适合的机体、位置也不同。每位角色有7项能力值，还可以带3个技能，角色在升级时，自身的能力值会有所提高，在击坠敌机和过关时还会获得“ACE点数”，在基地中选择培养角色一项后，能够通过消费点数来提高角色的能力值，也可以为角色学习技能，消费的点数无法重新分配。要注意的是，角色菜单中的“修正”一项会将角色等级归1，所有培养、ACE点数和击坠数清零，等于让角色重新从零开始，在选择时一定要慎重。和之前几作不同，本作中角色的普通技能（アビリティ）可以一定程度上自行搭配，玩家在培养时，可以花费ACE点数来购买新的技能，并为技能升级。在想换掉技能时还可以将已学的技能删除，系统会退还玩家在该技能中消费点数的一半。在原有角色之外，玩家也可以创建属于自己的角色，在编成菜单中选择“マイキャラクタ-”之后即可无条件编成。玩家可以选择姓名、性别、服装、声优、BGM，还可以自行书写角色传记。自建角色的初期能力是固定的值，比普通机师要低一些，但这些自创角色能够习得的技能大多都很实用，只要稍加耐心练一练就能拿来做主力了。

角色属性

能力值	效果
射击	增加射击武器的命中率
格斗	增加格斗武器的命中率
反应	增加回避率
守备	减少受到的伤害
觉醒	增加觉醒武器的命中率和威力
指挥	增加做为舰长、队长或主力时的指挥范围
魅力	增加获得的经验值

游戏中的角色都有一个气力（テンション，游戏中缩写为MP）槽，默认状态下气力槽会在50%的位置，如果攻击未命中、连续不反击或是使用消耗MP的武器时，气力槽会下降，如果降至蓝色部分，机师就会进入弱气状态，能力下降；当降到最左端时机师会混乱，无法进行攻击，并且被攻击时必定被击中，这时只能够回到战舰来恢复至初始值。当连续命中、击坠敌人，或是回避敌人攻击时，气力槽会增加，增加到右端的红色区域时，机师就会进入“强气”状态，作战能力增加。当气力槽全满时，机师则会进入“超强气”状态，这时候不仅机体伤害有所增加，一些机体和机师还会进入强化状态，如明镜止水等。在超强气的状态继续击坠敌人，则会上升至“超一击”状态，这时角色的攻击力会得到极大的提升，但是如果此时攻击未命中或被敌人击中的话，气力会直接降至50%（也就是打回原形）。另外一些角色有直接升至超强气的技能，对于战斗很有帮助。

用战舰之外的机体击坠敌人时，机体上会出现“CHANCE STEP”字样，这表示机体获得再进行一次行动，若再击坠战舰外的机体，则可以再行动一次，但通常每个回合中可以再动的次数是有限的，获得最后一次再动机会时会显示“CHANCE STEP FINAL”，这次行动之后不管是否再击坠战舰外的机体，都会强制进入待机状态。再动的次数会随着机师等级的上升而增加，而使用一些技能也可以增加再动次数，甚至暂时变为无限。



小队作战

本作中依然采用了之前的战舰小队系统，而其中又设立了“主力”这一位置。一台战舰中可以容纳1名主力机和另外最多8台的机体，均分为两个小队，每队中第一名角色为小队的队长（リーダー）。战舰的舰长和小队的队长在装备某些能力时，可以给自己指挥范围内的队员带来各种加成。同一小队的队员在攻击时可以互相支援，某一成员在攻击时，如果敌人也处于其他队员的射程之内，就可以选择其他队员来支援攻击，无次数限制。除了提高单次攻击造成的伤害之外，参与支援的单位都能够获得一定的机师经验和机体经验，这是培养低等级角色的绝佳手段。不过支援攻击会消耗所有参与者的EN，连续使用的话很容易把所有人的EN都打空，所以在使用时需要提前计算。和我方相同，敌人也会利用小队系统来对抗我方。不过敌方的队长机（通常是出现秘密机体时）被击坠的话，其他小队成员都可以被我方所捕获，如果能够击坠战舰的话，隶属于战舰的所有机体都会举起白旗，既清理了敌人，又能获得机体，是相当有效的手段。



战舰是比较特殊的单位，它的体积很大会占据多个格子，HP也相当多，不过战舰身上都会有一个弱点部位，在光标移到战舰上时会显示为红色的格子，攻击时如果选中这一格的话可以造成大量额外伤害。战舰的移动力一般都不高，武器虽然多为多重锁定武器，但是射程比较有限，大多也无法在移动后使用，而且其移动和射程都和自身所面对的方向有关，在移动战舰时可以让战舰转向。战舰可以容纳多名船员，在不同的位置能够对战舰提供不同的加成，其中舰长角色所有能力值都会对战舰有所影响，副长的射击和觉醒会影响命中率、反应和守备分别影响回避和减伤，通讯只有射击值会影响命中，操舵仅反应值会影响回避，整备的守备会影响归舰机体的HP回复量，ゲスト的魅力则会影响战舰全体成员的经验值获得。一般来说，初期战舰的位置成员，无非是借战舰击坠机体来“蹭经验”，但在游戏中后期，玩家也可以根据各角色的能力特点，把他们分配至各战舰位置上，来增强战舰的整体能力。

Master系统

这个系统共有三项要素：首先，开启每一个等级的关卡之后，玩家都会获得一次选择主力（マスター）的机会，可以选择系列中一些知名的人物来作为自己的主力机师。选择之后玩家会免费获得该机师和他座机的基础型（需要升级后进行开发来获得正式版），同时这名机师的所有主力技能（マスタ-スキル）都会开启。其次，在战舰中会有一个独立于小队之外的主力位置，可以让任意角色担当，并且使用大型机体也不会占用出战位置（玩家可以多利用这点来放置大面积的强力机体）。最后，处于战舰主力位置的角色可以在战斗中使用主力技能。主力技能是作用非常大的技能，每位角色都固定有4个，分别在初始、击坠数20、50和100时开启。在战斗中，单位移动之前可以选择スキル指令来使用主力技能，每回合可以使用一个。当一个技能使用完之后，需要到战舰中补充才能再次使用。主力技能的效果都相当明显，使用得当能够使战斗的难度大大降低，下页列出所有的主力技能供玩家参考。



通用主力技能	
名称	效果
ACE ポイント UP	指定目标本回合内击坠敌机时获得 ACE 点数 2 倍
EN50% 回复	指定目标回复 50%EN
EN 吸收	吸收指定目标 50% 的 EN，为使用者回复
HP50% 回复	指定目标回复 50%HP
HP・EN20% 回复	指定目标回复 20% 的 EN 和 HP
MP 吸收	吸收指定目标 50% 的 MP，为使用者回复
MP 无限	指定目标本回合内所有武器不消耗 MP
移动后攻击	指定目标本回合内可以在移动后使用地图炮或战舰攻击，特殊单位无效
移动力 UP	指定目标本回合内移动力 +2
回避 100%	指定目标本回合内选择"回避"指令时，回避率 100%
ガンダムキラ－	指定目标本回合内攻击高达系敌人时，追加 3000 伤害
强制归舰	指定目标立即归舰，并变为已行动状态
攻击 UP	指定目标本回合内造成伤害 1.3 倍
广范围 HP 回复	使用者周围 8 格内所有我方单位回复 4000HP
再行动	指定已行动的目标可以再次行动
指定ダメ－ジ	对指定目标造成 2000 点伤害，HP2000 以下的单位会剩余 10 点
射程 UP	指定目标所有武器最小和最大射程 +1
自由捕获	本回合内可以无视距离和战舰位置捕获单位
チャンスステップ无限	指定目标本回合内再动次数无限
テンション UP	使用者进入 MP 全满的超强气状态
范围 EN 回复	使用者周围 4 格内的我方单位回复 40EN
范围 HP 回复	使用者周围 4 格内的我方单位回复 6000HP
被弹时经验值 UP	指定目标本回合内受到伤害时会增加经验值
ビ－ム轻减	指定目标本回合内获得 I フィ－ルド 效果
物理轻减	指定目标本回合内获得チョバムア－マ－效果
命中 100%	指定目标本回合内命中率 100%
命中・回避 10%UP	指定目标本回合内命中率、回避率提高 10%
邻接 HP 回复	使用者周围 1 格范围内的我方单位回复 10000HP
レッドバスタ－	指定目标本回合内攻击红色系机体时，追加 3000 伤害

专用主力技能	
名称	效果
红莲の刃	所有我方单位本回合内造成伤害 1.3 倍
再生の炎	所有我方单位回复 30% 的 EN 和 HP
ヒ－リング	除使用者外，补充所有我方单位的主力技能
女神の慈爱	所有我方单位进入超一击状态
サイコリダクション	使用者周围 8 格内敌方单位 MP 减少 50%
エナジ－ドレイン	吸收使用者周围 4 格内每个敌方单位 4000HP 并为使用者回复，HP4000 以下时会剩余 10 点
リプレイ	使用者周围 4 格内我方单位可再次行动

基地介绍

在每场战斗之间，玩家都可以在基地中进行各种准备。基地的形式是一个菜单，下面就解说各项的作用。

基地功能	
菜单项	效果
ワ－ルドツア－	游戏的基本关卡，内容大多为各代高达的经典桥段所制成的关卡
ワ－ルドコア	原创剧情关卡，可以了解到本作的剧情
オ－バ－ワ－ルド	在完成以上两项的最终关卡后出现，有新的关卡供挑战
ユニットコレクション	机体的图鉴，有较清晰的机体图片和开发、设计的提示
ギャラリ－	展览模式，包括了详细的机体、人物资料、过场动画、战斗动画和制作组名单等动画，还可以自行设置 BGM
オプション	设置游戏的各项参数，按 L 或 R 可以翻页
デ－タ通信	联机通讯，可以与人交换机体等
モバイルリンク	手机联动功能
セ－ブ / ロ－ド	存档 / 读档
编成	编辑队伍

基地菜单中的编成一项中内容很多，培养角色、打造机体等功能都放在这里。其中"グル－プ编成"一项可以让玩家编辑战舰、主力和小队的成员，想要购买角色或生产机体则可以在这里选中空位并选择相应的指令。"ユニット研究"中包括了开发、设计和交换各种机体的功能；"キャラクタ－育成"则包括给角色分配点数、学习技能等功能，同时，在这两项中选择空位也能生产机体或购买角色。"マイキャラクタ－作成"提供给玩家制作自定角色的功能，在初期资金紧张的时候利用免费的自定角色也是不错的选择。"捕获整理"可以看到之前在关卡中捕获的机体，选择确保可以留作己用，解体就是卖钱了。最后的各种"リスト"提供了总览机体、角色、战舰和OP的功能。



关卡与挑战

游戏中关卡的完成条件大多是全灭敌人等比较简单的要求，玩家可以在菜单"胜败条件"一项中查看。游戏的关卡大部分再现了动画原作中的场景，战斗开始时除了我方部署的母舰之外，还会有原作的剧情机体作为客串帮助我方，客串单位一般实力都比敌人略强一些，并且可以使用主力技能，能够提供不少帮助。不过想要获得新机体和更高的点数，玩家就需要挑战特殊条件。每个关卡开始时都会提供给玩家一个触发条件（ブレイクトリガ－，BREAK TRIGGER），让玩家达成特定的条件（如4回合内与特定机体交战）。出现触发条件同时会伴有一个挑战任务（チャレンジミッション，CHALLENGE MISSION），要求玩家以更严格的方法完成触发条件（如"4回合内击坠该机体"之类）。当玩家完成触发条件时，场景的地图会扩大，同时敌人会有新的增援出现（通常为其他作品），我方也会有新的客串机体登场，并且恢复之前的客串机体使用过的主力技能。如果玩家完成了挑战任务的要求，还会再出现秘密机体。秘密机体单位通常会带着两台僚机出现，将其击坠后即可捕获其僚机，这也是游戏中入手机体的重要途径之一。完成第一次触发后，系统会再度为玩家提供一个新的触发条件和相应的挑战任务，再度完成也会出现新的敌增援和秘密机体。完成两次触发后，玩家会面对这个关卡中的终极挑战（オ－バ－インパクト，OVER IMPACT，在另一模式中叫做CORE IMPACT），同样是一个需要玩家达成的特殊条件。当玩家达成该条件之后，所有客串登场的机体都会变成敌对，这时通常能够捕获一些高级的机体。要注意的是，所有条件中写明在限定回合内完成的任务，指的都是在触发该条件之后的回合内。在关卡中，每完成一个条件后玩家都能获得大量资金，同时敌人的增援也能提供不少经验值和ACE点数，更有各种机体等待我们去捕获，所以在实力足够的时候尽量触发各种条件，虽然会消耗大量攻关的时间，不过得到的奖励是很丰厚的。本作中已经完成的关卡可以重复挑战，玩家可以通过打简单的关卡来刷钱、刷经验，其实整个系列从本质上来说，只要肯刷，游戏基本上不会有什么难度了。下页为玩家列出所有关卡的触发条件和挑战任务说明，供大家参考。





全关卡触发条件与挑战任务说明

关卡	触发1	挑战1	触发2	挑战2	终极挑战
A1ガンダム大地に立つ	用アムロ击坠ジ－ン	使アムロ用ビ－ムサ－ベル击坠ジ－ン	用フリット击坠ガフラン	使フリット用ビ－ムサ－ベル击坠ガフラン	4回合之内用キラ击坠アスラン
A2ガンダム强夺	让コウ与ガト－交战	让コウ使用ビ－ムサ－ベル与ガト－交战	让刹那与サ－シエス交战	用刹那击坠サ－シエス	4回合内用ウッソ击坠クロノクル
A3战いを呼ぶもの	让シン与スティング或アウル交战	用シン击坠スティング或アウル	让バナ－ジ与フロンタル交战	让バナ－ジ在NT－D状态与フロンタル交战	4回合内让刹那击坠ジニン
A4东方は赤く燃えている！	4回合之内击坠10台以上的デスア－ミ－	3回合之内击坠10台以上的デスア－ミ－	用ドモン击坠マスタ－・アジア	使ドモン用シャイニングフィンガ－击坠マスタ－・アジア	5回合内用ロラン击坠ポウ
A5宇宙海贼	用トビア与キンケドゥ交战	消灭所有ゾンド・ゲ－后用トビア与キンケドゥ交战	用デカルト击坠10个以上的ELS	5回合之内用デカルト击坠10个以上的ELS	6回合之内击坠フア・ボ－ゼ
A6宇宙要塞アンバット	5回合内击坠フア・ボ－ゼ	4回合内击坠フア・ボ－ゼ	3回合内用フリット击坠デシル	3回合内用フリット击坠ユリン后再击坠デシル	5回合之内击坠シャア
AEX落ちてきた要塞	用主力机体击坠リボンズ	用アプロディア击坠リボンズ	用主力机体击坠デスゲイルズ队成员	用アプロディア击坠デスゲイルズ队成员	用アプロディア击坠シャギアかオルバ
B1双子座という名のMS	用アディン击坠ロッシエ、クラ－ツ或ブルム	用アディン在PXシステム启动状态击坠ロッシエ、クラ－ツ或ブルム	用セレ－ネ与スウエン交战	用セレ－ネ击坠スウエン	5回合内用マリ－ダ击坠バナ－ジ
B2ウィルゲム离陆	用ロラン击坠ポウ	3回合内用ロラン击坠ポウ	用主力机体击坠シャア	用主力机体击坠ガルマ后再击坠シャア	5回合内用コ－ラサワ－击坠ソ－マ与グラハム
B3宇宙に降る星	用キラ击坠アスラン	用キラ击坠イザ－ク后再击坠アスラン	用クワトロ击坠シロッコ	4回合内用クワトロ击坠シロッコ	5回合内用ヒイロ击坠五飞
B4Loreleiの海	用ジャミル击坠オルバ	用GXビット击坠オルバ	用主力机体击坠トリニティ之一	用主力机体在满HP状态下击坠トリニティ之一	5回合内用主力机体击坠ロザミア
B5ガンダム掳获作战	5回合之内击坠ラオホウ	3回合之内击坠ラオホウ	用ジュド－击坠マシュマ－	击坠キャラ后用ジュド－击坠マシュマ－	5回合内击坠シ－マ
B6ロ－エングリンを讨て	用主力机体击坠ゲルズゲ－	用アスラン击坠ゲルズゲ－	8回合内击坠HLV	8回合内用アルビオン击坠HLV	5回合内用刹那击坠ブシド－
BEX二つの闪光	用主力机体击坠クル－ゼ	用アプロディア击坠クル－ゼ	用主力机体击坠サ－シエス	用アプロディア击坠サ－シエス	用アプロディア击坠ヒリング、リヴァイヴ或ブリング
C1ソロモンの恶梦	用ガト－与バ－ミンガム交战	5回合内用ガト－与バ－ミンガム交战	用ロックオン与サ－シエス交战	用ロックオン击坠サ－シエス	5回合内用ミリアルド击坠5台以上的ト－ラス
C2アレルヤ夺还作战	3回合内击坠15台以上的敌机	3回合内击坠15台以上的敌机并使ロックオン至少击坠其中5台	用主力机体与タケミカズチ交战	5回合内用主力机体击坠タケミカズチ	5回合内用バナ－ジ击坠ブルトウエルブ
C3月に鸟が舞った	用主力机体击坠影のカリスト	用トビア击坠影のカリスト	5回合内击坠15台以上的ビルゴ	4回合内击坠15台以上的ビルゴ	5回合内用主力机体击坠ブロッホ
C4晓の宇宙へ	5回合内获得7500（Normal难度）/30000（Hell难度）点数	4回合内获得7500（Normal难度）/30000（Hell难度）点数	5回合内击坠10台以上的ドライセン	5回合内击坠10台以上的ドライセン前用ジュド－击坠ラカン	5回合内用シロ－击坠ギニアス
C5ダカ－ルの日	6回合内使アムロ到达议事堂	5回合内使アムロ到达议事堂	用主力机体击坠ロニ	用リディ击坠ロニ	5回合内用キラ击坠ステラ
C6ダブルオ－の声	用主力机体击坠ブリング与リヴァイヴ	用主力机体在同一回合中击坠ブリング与リヴァイヴ	用アディン击坠ヴァルダ－	用アディン击坠クラ－ツ后再击坠ヴァルダ－	5回合内用バルトフェルド击坠5台以上的ザフト机体
CEX狙われた天使	用主力机体击坠ギンガナム	用アプロディア击坠ギンガナム	用主力机体击坠グレ－ト・ウォン	用アプロディア击坠グレ－ト・ウォン	用アプロディア击坠デシル
D1驱け抜ける岚	5回合内用ガト－击坠バスク	4回合内用ガト－击坠バスク	用刹那击坠アレハンドロ	用刹那击坠ブシド－后再击坠アレハンドロ	5回合内用アディン击坠ヴァルダ－
D2月光蝶	用ロラン与ギンガナム交战	用ロラン击坠ギンガナム	用ドモン击坠东方不败	用ドモン在超一击状态击坠东方不败	用ウッソ击坠ファラ
D3宇宙を驱ける	用カミ－ユ击坠シロッコ	用カミ－ユ击坠ジェリド后再击坠シロッコ	用ジュド－击坠ハマ－ン	用ジュド－击坠プルツ－后再击坠ハマ－ン	5回合内击坠所有メビウス
D4钢铁の7人	6回合内使7人中的任意一人到达シンヴァツ处	5回合内使7人中的任意一人到达シンヴァツ处	12回合内使プトレマイオス2到达ソレスタルビ－イング处	10回合内使プトレマイオス2到达ソレスタルビ－イング处	5回合内用キラ击坠シン
D5月はいつもそこにある	ガロ－ド到达目标地点	在D.O.M.E.ビット全灭前使ガロ－ド到达目标地点	5回合内击坠15台以上的ビルゴII	4回合内击坠15台以上的ビルゴII	5回合内用シ－ブック击坠カロッゾ
D6地球SOS！大进击シャッフル同盟！	6回合内用ドモン击坠ウルベ	6回合内用ドモン在超一击状态下击坠ウルベ	6回合内击坠5台以上的ディビニダド	5回合内击坠5台以上的ディビニダド	5回合内用アムロ击破シャア
DEX叫びの宇宙	5回合内击坠20只变异前的ELS（小型）	4回合内击坠20只变异前的ELS（小型）	5回合内击坠2只变异前的ELS（中型）	4回合内击坠2只变异前的ELS（中型）	5回合之内击坠ELSリ－ブラ
重力への特攻	用主力机体与バルバドロ交战	用アプロディア在超一击状态与バルバドロ交战	5回合内用主力机体与バルバドロ交战	5回合内用アプロディア在超一击状态与バルバドロ交战	用アプロディア与バルバドロ交战
バルバドロ	用コ－ド・フェニックス击坠アムロ	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠アムロ	用コ－ド・フェニックス击坠シン	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠シン	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠フリット
ニュ－ラルベ－ス	用コ－ド・フェニックス击坠カミ－ユ	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠カミ－ユ	用コ－ド・フェニックス击坠高达W任意角色	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠高达W任意角色	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠ウッソ
ファイヤ－ウォ－ル	用コ－ド・フェニックス击坠アムロ	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠アムロ	用コ－ド・フェニックス击坠ドモン	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠ドモン	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠トビア
ジェネレ－ションシステム	用コ－ド・フェニックス击坠ガロ－ド	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠ガロ－ド	用コ－ド・フェニックス击坠キラ	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠キラ	5回合内用用コ－ド・フェニックス击坠刹那
アプロディア	5回合内击坠所有ガ－ダ－（I型）后再击坠ガ－ダ－（II型）	4回合内击坠所有ガ－ダ－（I型）后再击坠ガ－ダ－（II型）	6回合内击坠ガ－ディダンサ－	6回合内用コ－ド・フェニックス击坠ガ－ディダンサ－	4回合内击坠タ－ンAガンダム
苏る遗迹	5回合内用アプロディア击坠コ－ド・フェニックス	4回合内用アプロディア击坠コ－ド・フェニックス	5回合内击坠4台以上的ニュ－ロボ－ル	4回合内击坠4台以上的ニュ－ロボ－ル	在超一击状态击破ニュ－ロボ－ル
恶梦再び	4回合内击坠所有ガ－ダ－（II型）	3回合内击坠所有ガ－ダ－（II型）	4回合内击坠所有ガ－ダ－（II型）	3回合内击坠所有ガ－ダ－（II型）	在超一击状态击破ガ－ダ－（II型）
弩级回路	5回合内击坠所有ガ－ダ－（I型）	4回合内击坠所有ガ－ダ－（I型）	5回合内击坠所有ガ－ダ－（I型）	4回合内击坠所有ガ－ダ－（I型）	在超一击状态击破ガ－ダ－（I型）
英雄なる战栗	6回合内击坠所有ガ－ダ－（III型）	5回合内击坠所有ガ－ダ－（III型）	6回合内击坠所有ガ－ダ－（III型）	5回合内击坠所有ガ－ダ－（III型）	在超一击状态击破ガ－ダ－（III型）

机体开发表

机动战士ガンダム

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダム	2	陆战型ガンダム	3	フルア－マ－ガンダム	3	G－3ガンダム	4	ガンダム试作1号机
ガンキャノン	3	ガンタンク	3	量产型ガンキャノン	4	ガンキャノンII	5	ガンダム
ガンタンク	2	量产型ガンタンク	3	ガンタンクII	3	陆战强化型ガンタンク	4	ガンキャノン
コア・ファイタ－	2	コア・ブ－スタ－	3	ガンタンク	5	ガンキャノン	8	ガンダム
コア・ブ－スタ－	2	コア・ファイタ－	3	Gディフェンサ－	6	メガライダ－	－	－
61式战车	2	ホバ－トラック	3	マゼラ・アタック	4	量产型ガンタンク	5	ガンタンク
ボ－ル	2	先行量产型ボ－ル	3	量产型ガンタンク	4	ジム	－	－
ジム	2	陆战型ジム	3	ジム・コマンド	4	ジム改	5	ジムII
ドップ	2	マゼラ・アタック	3	オッゴ	3	ザクI	10	アッザム
ガルマ专用ドップ	2	マゼラ・アタック	3	オッゴ	3	ザクI	10	アッザム
マゼラ・アタック	2	61式战车	2	ドップ	3	ザクI	6	ヒルドルブ
ザクI	2	ザクI・スナイパ－タイプ	3	ザクII	3	ヅダ	4	ギャバン专用ボルジャ－ノン
ザクII	3	高机动型ザクII	3	ボルジャ－ノン	4	ザクII改	4	グフ
グフ	2	ザクII	3	グフフライトタイプ	3	ドム	4	グフカスタム
ドム	2	グフ	3	リック・ドムII	3	ドム・トロ－ペン	4	ドワッジ
リック・ドム	2	グフ	3	リック・ドムII	3	ドム・トロ－ペン	4	ドワッジ
ギャン	3	ゲルググ	3	ガルバルディα	4	ギャン改	5	R・ジャジャ
ゲルググ	2	高机动型ザクII	3	ゲルググJ	3	ゲルググM	4	ガルバルディα

ゴッグ	2	アッガイ	3	ズゴック	3	ハイ・ゴッグ	5	グラブロ
ゾック	2	ゴッグ	3	ズゴック	3	カプ−ル	4	グラブロ
アッガイ	2	ザクI	2	アッグガイ	3	ゴッグ	4	ベアッガイ
ズゴック	2	ゴッグ	3	ズゴックE	3	ハイ・ゴッグ	4	ゾック
グラブロ	2	ゴッグ	2	ズゴック	3	ゾック	4	ザクレロ
アッザム	2	マゼラ・アタック	2	ドップ	3	ザクレロ	4	アプサラスII
ザクレロ	3	ブラウ・ブロ	3	ビグロ	3	グラブロ	4	アッザム
ビグロ	3	ザクレロ	3	ヴァル・ヴァロ	4	ビグ・ラング	5	ビグザム
ビグザム	2	ビグロ	2	量产型ビグザム	3	アプサラスIII	5	グランザム
ブラウ・ブロ	3	ザクレロ	4	エルメス	4	ジオング	6	シャンブロ
エルメス	3	ブラウ・ブロ	3	ジオング	4	キュベレイ	–	–
ジオング	3	ブラウ・ブロ	3	エルメス	4	ハンマ・ハンマ	4	パ−フェクト・ジオング
シャア专用ザクII	3	高机动型ザクII	3	ボルジャ−ノン	4	ザクII改	4	グフ
シャア专用ズゴック	2	ゴッグ	3	ズゴックE	3	ハイ・ゴッグ	4	ゾック
シャア专用ゲルググ	2	高机动型ザクII	3	ゲルググJ	3	ゲルググM	4	ガルバルディα

机动战士ガンダム 第08MS小队

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
陆战型ガンダム	2	陆战型ジム	3	ブル−ディスティニ−2号机	4	ガンダムEz8	5	ピクシ−
ガンダムEz8	2	陆战型ジム	3	陆战型ガンダム	4	ピクシ−	5	ガンダム
ホバ−トラック	2	61式战车	3	先行量产型ボ−ル	–	–	–	–
陆战型ジム	2	ジム	3	ジムスナイパ−	3	陆战型ガンダム	4	ブル−ディスティニ−1号机
ジムスナイパ−	2	ジム	3	陆战型ジム	3	ジム・スナイパ−カスタム	–	–
量产型ガンタンク	2	61式战车	3	ガンタンク	3	陆战强袭型ガンタンク	4	量产型ガンキャノン
先行量产型ボ−ル	2	ホバ−トラック	2	61式战车	3	ボ−ル	3	オッゴ
宇宙用高机动试验型ザク	2	ザクII	3	高机动型ザクII	4	ザクII改	5	ドム
グフフライトタイプ	2	グフ	3	ドム	4	グフカスタム	5	アッシマ−
グフカスタム	2	グフ	3	グフフライトタイプ	3	イフリ−ト	4	ガルスJ
アプサラスII	2	宇宙用高机动试验型ザク	3	量产型ビグザム	3	アッザム	5	アプサラスIII
アプサラスIII	2	量产型ビグザム	3	アッザム	3	アプサラスII	4	ビグザム

机动战士ガンダム MS IGLOO

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ヅダ	2	オッゴ	2	ザクI	3	ドム	3	ヅダ1番机
ヅダ1番机	2	ヅダ	3	宇宙用高机动型ザク	3	ドム	4	ゲルググ
ヒルドルブ	2	マゼラ・アタック	3	ザクII	3	陆战强袭型ガンタンク	4	ザメル
ビグ・ラング	2	オッゴ	3	ビグロ	4	アッザム	7	ノイエ・ジ−ル
オッゴ	2	ザクI	2	ドラッツエ	3	ザクII	10	ビグ・ラング
カスペン专用ゲルググ	2	高机动型ザクII	3	ゲルググJ	3	ゲルググM	4	ガルバルディα

机动战士ガンダム MS IGLOO2 重力战线

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
陆战强袭型ガンタンク	2	量产型ガンタンク	3	ガンタンク	3	ガンタンクII	–	–

II机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
アレックス	2	ジム・カスタム	3	ガンダム	4	アレックス(チョバムア−マ−)	5	ネティクス
アレックス(チョバムア−マ−)	2	ジム・キャノンII	2	ジム・カスタム	3	フルア−マ−ガンダム	3	アレックス
ジム・コマンド	2	ジム	3	ジム改	3	ジム・スナイパ−カスタム	4	ジム・カスタム
ジムスナイパ−II	2	ジム	2	ジム・コマンド	3	ジムスナイパ−	3	ジム・スナイパ−カスタム
量产型ガンキャノン	2	量产型ガンタンク	3	ジムキャノン	4	ガンキャノン	–	–
ズゴックE	2	ゴッグ	2	ズゴック	3	カプ−ル	4	ゾック
ハイ・ゴッグ	2	ゴッグ	3	ズゴック	3	カプ−ル	4	ゾック
ザクII改	2	ザクII	3	ハイザック	4	アクトザク	8	ス−パ−カスタムザクF2000
リック・ドムII	2	ドム	3	ドム・トロ−ペン	3	ドワッジ	5	ドライセン
ゲルググJ	2	ゲルググ	3	ゲルググM	4	ガルバルディα	4	ケンプファ−
ケンプファ−	2	ゲルググキャノン	3	ゲルググJ	3	ゲルググM	3	イフリ−ト

机动战士ガンダム0083 スタ−ダスト メモリ−

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダム試作1号机 ガンダム試作1号机フルバ−ニアン	2	ガンダム	3	ガンダム試作2号机	3	ガンダム試作3号机ステイメン	4	ガンダム試作0号机
ガンダム試作2号机	3	ガンダム試作1号机	3	ガンダム試作2号机(MLRS装备)	3	ガンダム試作3号机ステイメン	4	ガンダム試作0号机
ガンダム試作3号机ステイメン	3	ガンダム試作1号机	3	ガンダム試作2号机	4	ガンダム試作4号机	8	ガンダム試作3号机
ガンダム試作3号机	2	ガンダム試作1号机	2	ガンダム試作2号机	2	ガンダム試作3号机ステイメン	–	
ジム改	2	ジム	3	ジム・コマンド	4	ジム・ストライカ−	4	ジム・カスタム
ジム・カスタム	2	ジム・コマンド	3	ジム改	4	ジム・ストライカ−	4	ジム・クウエル
ジム・キャノンII	2	ジム	3	ジムキャノン	4	ガンキャノン	4	ジム・カスタム
ジム・クウエル	2	ジム	3	ジムII	3	ジム・カスタム	4	ヘイズル
ガト−专用ゲルググ	2	高机动型ザクII	3	ゲルググJ	3	ゲルググM	4	ガルバルディα
ドラッツエ	2	オッゴ	3	ザクII	3	ドラッツエ(袖付き)	4	ガザC
ドム・トロ−ペン	2	ドム	3	リック・ドムII	3	ドワッジ	5	ドライセン
ザメル	2	マゼラ・アタック	2	ザクキャノン	3	ドム	3	ヒルドルブ
ゲルググM	2	ゲルググ	3	ゲルググJ	4	ガルバルディα	4	ゲルググMシ−マカスタム
ゲルググMシ−マカスタム	2	ゲルググ	3	ゲルググM	4	ガルバルディα	4	ガ−ベラ・テトラ
ガ−ベラ・テトラ	2	ゲルググMシ−マカスタム	3	ガンダム試作4号机	4	ガ−ベラテトラ改	–	–
ヴァル・ヴァロ	3	ブラウ・ブロ	3	ザクレロ	3	ビグロ	5	シャンブロ
ノイエ・ジ−ル	3	ブラウ・ブロ	3	ビグ・ラング	3	キュベレイ	4	ノイエ・ジ−ルII



ADVANCE OF Z ティターンズの旗のもとに

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ヘイズル	2	ジム・クウエル	3	ヘイズル−FA	3	ヘイズル改	3	ガンダムMk-II（ティターンズ仕様）
ヘイズル−FA	2	ヘイズル	3	ヘイズル改	3	ガンダムMk-II（ティターンズ仕様）	4	ヘイズル・ラー
ヘイズル改	2	ヘイズル	3	ヘイズル−FA	3	ガンダムMk-II（ティターンズ仕様）	4	ヘイズル・ラー
ヘイズル・ラー	2	ヘイズル	3	ヘイズル改	4	バイアラン	5	ハイゼンスレイII・ラー
ハイザックキャノン	2	ザクII	2	ハイザック	3	ハイザック・カスタム	4	ロゼット
キハール	3	ロゼット强化陆战形态	3	アッシマー	3	ギャプラン	5	アンクシャ
ダンディライアン	2	ロゼット	2	マラサイ	3	ロゼット强化陆战形态	4	バウンド・ドック
ロゼット	2	ハイザックキャノン	3	マラサイ	4	ロゼット强化陆战形态	5	ダンディライアン
ロゼット强化陆战形态	2	ロゼット	3	マラサイ	4	キハール	5	ダンディライアン
ファイバー	2	ギャプラン	2	ギャプラン改	3	ヘイズル・ラー	4	ハイゼンスレイII・ラー
ハイゼンスレイII・ラー	2	ヘイズル・ラー	3	ガブスレイ	3	ファイバー	–	–

机动战士Zガンダム

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダムMk-II（エゥーゴ仕様）	2	ガンダム	3	リック・ディアス（赤）	3	ガンダムMk-II（ティターンズ仕様）	4	フルアーマーガンダムMk-II
ガンダムMk-II（ティターンズ仕様）	2	ジム・クウエル	3	ヘイズル	3	バーザム	3	ガンダムMk-II（エゥーゴ仕様）
リック・ディアス（赤）	3	ネモ	3	ガンダムMk-II（エゥーゴ仕様）	4	シュツルム・ディアス	4	ディジェ
メタス	3	量产型Zガンダム	3	メタス改	5	百式	5	Zガンダム
Gディフェンサー	2	コア・ファイター	3	コア・ブースター	4	メガライダー	–	–
スーパーガンダム	2	Gディフェンサー	2	ガンダムMk-II（エゥーゴ仕様）	4	フルアーマーガンダムMk-II	3	ガンダムMk-III
百式	2	メタス	3	ガンダムMk-III	4	百式改	4	デルタガンダム
Zガンダム	2	メタス	3	量产型Zガンダム	3	Zプラス	4	ZII
ジムII	2	ジム	3	ネモ	3	ジム・クウエル	4	ジムIII
ネモ	2	ジムII	3	ジム・クウエル	3	ジムIII	4	リック・ディアス（赤）
ディジェ	2	ゲルググ	3	リック・ディアス（赤）	4	ガンダムMk-III	–	
ハイザック	2	ザクII	3	ハイザックキャノン	3	ハイザック・カスタム	4	マラサイ
ハイザック・カスタム	2	ザクII	2	ハイザック	3	ハイザックキャノン	4	ゼク・アイン
ガルバルディβ	2	ハイザック	2	ガルバルディα	4	ガズアル	4	ガズエル
マラサイ	2	ハイザック	3	ロゼット	4	ガルバルディβ	4	バーザム
バーザム	3	ゼク・アイン	3	ガンダムMk-II（ティターンズ仕様）	–	–	–	–
アッシマー	3	キハール	3	ギャプラン	4	アンクシャ	–	–
ギャプラン	2	アッシマー	3	ギャプラン改	4	ファイバー	–	–
ガブスレイ	3	ハンブラビ	3	バイアラン	4	メッサーラ	5	ハイゼンスレイII・ラー
バイアラン	3	ガブスレイ	3	ヘイズル・ラー	3	ハンブラビ	4	バイアラン・カスタム
ハンブラビ	3	ガブスレイ	3	バイアラン	3	メッサーラ	–	
バウンド・ドック	3	ダンディライアン	3	ムットゥー	3	バイアラン	4	バイアラン・カスタム
サイコ・ガンダム	2	ガンダムMk-V	2	ドーベン・ウルフ	4	サイコ・ガンダムMk-II	5	サイコロガンダム
メッサーラ	3	ボリノーク・サマーン	3	パラス・アテネ	3	ガブスレイ	3	ハンブラビ
ボリノーク・サマーン	3	パラス・アテネ	3	メッサーラ	4	ジ・O	–	–
パラス・アテネ	3	ボリノーク・サマーン	3	メッサーラ	4	ジ・O	–	–
ジ・O	2	ボリノーク・サマーン	2	パラス・アテネ	2	メッサーラ	3	タイタニア
ガザC	2	ザクII	2	ゲゼ	3	ガザD	4	ガ・ゾウム
ガザC（ハマーン专用机）								
キュベレイ	2	量产型キュベレイ	3	キュベレイMk-II（プル仕様）	3	キュベレイMk-II（プルツー仕様）	7	クイン・マンサ

GUNDAM SENTINEL

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
Sガンダム	2	Zプラス	3	FAZZ	3	量产型vガンダム	4	Ex-Sガンダム
Ex-Sガンダム	2	Sガンダム	3	量产型vガンダム	6	ディープストライカー	–	–
ディープストライカー	2	Sガンダム	3	Ex-Sガンダム			–	–
Zプラス	2	Zプラス（テスト机カラータイプ）	3	Zガンダム	4	ZII	4	デルタプラス
Zプラス（テスト机カラータイプ）	2	Zプラス	3	ギャプラン改	3	Zガンダム	4	デルタプラス
FAZZ	2	量产型ZZガンダム	3	Sガンダム	4	ZZガンダム	5	フルアーマーZZガンダム
ガンダムMk-V	2	ガンダムMk-IV	3	ドーベン・ウルフ	6	サイコ・ガンダム	–	–
ゼク・アイン	2	ハイザック	3	バーザム	4	ゼク・ツヴァイ	–	–
ゼク・ツヴァイ	2	バーザム	3	ゼク・アイン	4	ザクIII	–	–

机动战士ガンダムZZ

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ZZガンダム	2	量产型ZZガンダム	3	Zガンダム	4	フルアーマーZZガンダム	–	–
フルアーマーZZガンダム	2	量产型ZZガンダム	3	Zガンダム	3	FAZZ	3	ZZガンダム
メガライダー	2	コア・ファイター	2	コア・ブースター	3	Gディフェンサー	–	–
ジムIII	2	ジム	3	ジムII	3	ジム・クウエル	4	ジエガン
ゲゼ	2	オッゴ	2	ザクI	2	ドラッツェ	3	ガザC
ガザD	2	ゲゼ	2	ガザC	3	ガザD（袖付き）	4	ガ・ゾウム
ガ・ゾウム	2	ガザC	2	ガザD	3	ガルスJ	3	ズサ
ガルスJ	2	ガ・ゾウム	3	ズサ	4	ガルスK	5	ドライセン
ズサ	2	ガ・ゾウム	3	ガルスJ	3	ズサン	–	–
ハンマ・ハンマ	3	ジオング	3	ドーベン・ウルフ	4	ゲーマルク	4	ローゼン・ズール
R・ジャジャ	2	ギャン改	3	ガズアル	4	ガズエル	5	ゲーマルク
バウ	2	量产型Zガンダム	3	ドライセン	3	R・ジャジャ	4	Zガンダム
カプール	2	ゴッグ	3	ズゴック	3	カプル	4	ゾック
シュツルム・ディアス	2	ドム	3	リック・ディアス（赤）	4	ガンダムMk-III	–	–
ドライセン	2	ドム	3	ガルスJ	3	ドライセン（袖付き）	4	バウ
ザクIII	2	ザクII	3	ギラ・ドーガ	3	スーパーカスタムザクF2000	4	ザクIII改
ザクIII改	2	ギラ・ドーガ	2	RFザク	3	ザクIII	3	スーパーカスタムザクF2000
リゲルグ	2	ゲルググ	3	ガズアル	3	ガズエル	4	量产型キュベレイ
ガズアル	2	ガルバルディα	2	ガルバルディβ	3	ガズエル	4	リゲルグ
ガズエル	2	ガルバルディα	2	ガルバルディβ	3	ガズアル	4	リゲルグ
ゲーマルク	2	R・ジャジャ	3	ドーベン・ウルフ	3	キュベレイ	3	ハンマ・ハンマ
ドーベン・ウルフ	3	ガンダムMk-V	3	ハンマ・ハンマ	4	ゲーマルク	6	サイコ・ガンダム
キュベレイMk-II（プル仕様）	2	量产型キュベレイ	3	キュベレイMk-II（プルツー仕様）	4	キュベレイ	7	クイン・マンサ
キュベレイMk-II（プルツー仕様）	2	量产型キュベレイ	3	キュベレイMk-II（プル仕様）	4	キュベレイ	7	クイン・マンサ
量产型キュベレイ	3	エルメス	3	リゲルグ	4	キュベレイ	–	–
サイコ・ガンダムMk-II	2	シャンブロ	3	サイコ・ガンダム	4	サイコロガンダム	–	–
クイン・マンサ	2	キュベレイ（プル仕様）	2	キュベレイMk-II（プルツー仕様）	2	キュベレイ	3	クシャトリヤ

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
vガンダム	2	量产型vガンダム	3	vガンダムHWS	4	サザビー	5	Hi-vガンダム

リ・ガズィ	3	リゼル	3	Zガンダム	4	リ・ガズィ・カスタム	4	ZII
ジェガン	2	ジムIII	3	ジェガンD型	4	プロト・スタークジェガン	4	アンクシャ
ギラ・ドーガ	3	ギラ・ドーガ（重武装仕样）	3	ギラ・ズール	3	メッサー	4	ギラ・ドーガ（サイコミュ试验タイプ）
ギラ・ドーガ（レズン专用机）	3	ギラ・ドーガ（重武装仕样）	3	ギラ・ズール	3	メッサー	4	ギラ・ドーガ（サイコミュ试验タイプ）
ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用机）	2	ギラ・ドーガ（サイコミュ试验タイプ）	3	ヤクト・ドーガ（クエス专用机）	4	サザビー	10	α・アジール
ヤクト・ドーガ（クエス专用机）	2	ギラ・ドーガ（サイコミュ试验タイプ）	3	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用机）	4	サザビー	10	α・アジール
α・アジール	2	ギラ・ドーガ	3	ヤクト・ドーガ（クエス专用机）	4	ノイエ・ジール	5	エビル・ドーガ
サザビー	3	ギラ・ドーガ（サイコミュ试验タイプ）	3	vガンダム	4	シナンジュ	4	ナイチンゲール

机动战士ガンダムUC

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ユニコーンガンダム	3	vガンダム	3	バンシィ	4	シナンジュ・スタイン	4	ξガンダム
バンシィ	3	vガンダム	3	ユニコーンガンダム	4	シナンジュ・スタイン	4	ペーネロペー
リゼル	2	ジェガン	3	アンクシャ	4	リゼル（队长机）	5	Zガンダム
リゼル（队长机）	2	ジェガン	3	リゼル	4	リ・ガズィB・S・W	5	Zガンダム
デルタプラス	3	Zプラス	3	リ・ガズィB・S・W	3	デルタガンダム	4	ガンダムデルタカイ
ジェガンD型	2	ジェガン	3	ジェガンD型（エコーズ仕样）	4	ジェスタ	4	ヘビーガン
ジェガンD型（エコーズ仕样）	2	ロト	2	ジェガン	3	ジェガンD型	4	ジェスタ
スタークジェガン	2	ジェガン	3	ジェガンD型	3	プロト・スタークジェガン	4	Gキャノン
プロト・スタークジェガン	2	ジェガン	3	ジェガンD型	4	スタークジェガン	4	Gキャノン
ジェスタ	2	ジェガン	3	ジェガンD型	3	グスタフ・カール	4	ヘビーガン
ロト	2	ガンタンク	3	ガンタンクR44	4	ジェガンD型（エコーズ仕样）	5	Gキャノン
アンクシャ	2	ジェガン	2	アッシマー	3	リゼル	3	ギャプラン
バイアラン・カスタム	2	バイアラン	3	ギャプラン	3	ヘイズル・ラー	4	バウンド・ドック
シナンジュ	2	ギラ・ズール	3	サザビー	3	シナンジュ・スタイン	–	–
ギラ・ズール	2	ギラ・ドーガ	3	ゼー・ズール	3	ギラ・ズール（亲卫队机）	–	–
ギラ・ズール（亲卫队机）	2	ギラ・ドーガ	2	ギラ・ズール	5	ローゼン・ズール	–	–
ゼー・ズール	2	ゴッグ	3	カプール	3	ギラ・ズール	4	グラブロ
ギラ・ズール（アンジェロ机）	2	ギラ・ドーガ	2	ギラ・ズール	5	ローゼン・ズール	–	–
ローゼン・ズール	2	ギラ・ズール	2	ギラ・ズール（亲卫队机）	3	ハンマ・ハンマ	5	シナンジュ
クシャトリヤ	2	ギラ・ズール	3	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用机）	3	ヤクト・ドーガ（クエス专用机）	6	クィン・マンサ
ギラ・ドーガ（重武装仕样）	2	ギラ・ドーガ	3	ギラ・ズール	3	メッサー	4	ギラ・ドーガ（サイコミュ试验タイプ）
ガザD（袖付き）	2	ガザC	2	ガザD	3	ガ・ゾウム	5	ドライセン（袖付き）
ドライセン（袖付き）	3	ガルスJ	3	ギラ・ズール	3	ドライセン	4	バウ
ドラッツェ（袖付き）	3	ドラッツェ	3	ザクII	3	ガザC	4	ガザD（袖付き）
ザクI・スナイパータイプ（カークス机）	2	ザクI	2	ザクI・スナイパータイプ	3	ザクII	3	ザクキャノン
ドワッジ	2	ドム	3	リック・ドムII	3	ドム・トローペン	5	ドライセン
ガルスK	2	ガ・ゾウム	3	ズサ	3	ガルスJ	4	ドライセン
シャンブロ	2	ブラウ・ブロ	2	ヴァル・ヴァロ	5	サイコ・ガンダムMk-II	6	クィン・マンサ

机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ξガンダム	2	メッサー	3	νガンダム	4	ペーネロペー	–	–
メッサー	2	ギラ・ドーガ	3	RFザク	3	ギラ・ズール	–	–
ペーネロペー	2	グスタフ・カール	3	νガンダム	4	ξガンダム	–	–
グスタフ・カール	2	ジェガン	3	ヘビーガン	4	ジェムズガン	4	ジェスタ

机动战士ガンダムF90

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダムF90	2	Gキャノン	3	ガンダムF90（A.D.S.混合装着时）	4	ガンダムF90（火星独立ジオン军仕样）	4	ガンダムF91
ガンダムF90（A.D.S.混合装着时）	2	Gキャノン	3	ガンダムF90	4	ガンダムF90I（木星决战使用）	4	ガンダムF91
ガンダムF90（火星独立ジオン军仕样）	3	ガンダムF90	3	RFザク	4	シルエットガンダム	–	–
RFザク	2	ザクII	3	RFドム	10	ザク50	12	グランザム
RFドム	2	ドム	3	RFザク	4	RFゲルググ	11	グランザム
RFゲルググ	2	ゲルググ	3	RFザク	4	リゲルグ	10	グランザム
グランザム	2	RFザク	3	RFドム	4	RFゲルググ	5	ビグザム

机动战士ガンダム シルエットフォーミュラ91

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
シルエットガンダム	3	ガンダムF90	4	ガンダムF91	4	ネオガンダム	–	–
ネオガンダム	3	シルエットガンダム	3	ガンダムF91	4	ペーネロペー	–	–
ベルガ・バルス	3	ベルガ・ダラス	3	ダギ・イルス	3	ベルガ・ギロス	4	ビギナ・ギナ
ビギナ・ゼラ	2	ベルガ・ギロス	3	ビギナ・ギナ	4	ビギナ・ギナII	4	ビギナ・ロナ

机动战士ガンダムF91

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダムF91	3	ガンダムF90	3	シルエットガンダム	3	量产型ガンダムF91	4	クロスボーン・ガンダムX1
ヘビーガン	2	ジェガン	3	グスタフ・カール	3	Gキャノン	4	ジェムズガン
Gキャノン	3	ヘビーガン	4	ガンダムF90	–	–	–	–
ガンタンクR44	2	ガンタンク	2	ガンタンクII	3	ロト	6	Gキャノン
デナン・ゾン	2	ゾンド・ゲー	2	エビル・S	3	デナン・ゾン（ブラック・バンガード仕样）	3	デナン・ゲー
デナン・ゾン（ブラック・バンガード仕样）	2	デナン・ゾン	2	エビル・S（ブラック・バンガード仕样）	3	デナン・ゲー（ブラック・バンガード仕样）	4	ベルガ・ギロス（ブラック・バンガード仕样）
デナン・ゲー	2	エビル・S	2	デナン・ゾン	3	デナン・ゲー（ブラック・バンガード仕样）	4	ベルガ・ダラス
デナン・ゲー（ブラック・バンガード仕样）	2	エビル・S（ブラック・バンガード仕样）	3	デナン・ゲー	3	デナン・ゾン（ブラック・バンガード仕样）	4	ベルガ・ギロス（ブラック・バンガード仕样）
エビル・S	2	ゾンド・ゲー	3	デナン・ゾン	3	エビル・S（ブラック・バンガード仕样）	5	ダギ・イルス
エビル・S（ブラック・バンガード仕样）	2	エビル・S	3	デナン・ゾン（ブラック・バンガード仕样）	4	デナン・ゲー（ブラック・バンガード仕样）	5	ベルガ・ギロス（ブラック・バンガード仕样）
ベルガ・ダラス	2	デナン・ゾン	2	デナン・ゲー	3	ダギ・イルス	4	ベルガ・ギロス
ベルガ・ギロス	3	ベルガ・ダラス	3	ベルガ・バルス	4	ビギナ・ギナ	4	ベルガ・ギロス（ブラック・バンガード仕样）
ベルガ・ギロス（ブラック・バンガード仕样）	2	エビル・S（ブラック・バンガード仕样）	2	デナン・ゾン（ブラック・バンガード仕样）	2	デナン・ゲー（ブラック・バンガード仕样）	3	ベルガ・ギロス
ダギ・イルス	2	エビル・S	3	ベルガ・ダラス	3	ベルガ・ギロス	4	ビギナ・ギナ
ビギナ・ギナ	2	ベルガ・ギロス	3	ビギナ・ギナII	4	ビギナ・ゼラ	4	ビギナ・ロナ
ラフレシア	2	ダギ・イルス	2	ベルガ・ギロス（ブラック・バンガード仕样）	3	ビギナ・ロナ	4	エビル・ドーガ

机动战士クロスボーン・ガンダム

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
クロスボーン・ガンダムX1	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX1改	3	クロスボーン・ガンダムX2	3	クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX1改	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX2	3	クロスボーン・ガンダムX3	4	クロスボーン・ガンダムX1スカルハート





クロスボーン・ガンダムX2	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX1	3	クロスボーン・ガンダムX2改	3	クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX2改	2	フリント	3	アマクサ	3	クロスボーン・ガンダムX1	3	クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX3	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX1	3	クロスボーン・ガンダムX2	4	クロスボーン・ガンダムX1パッチワーク
フリント	3	レコードブレイカー	4	クロスボーン・ガンダムX1	4	クロスボーン・ガンダムX2	4	クロスボーン・ガンダムX3
ゾンド・ゲー	3	エビル・S	3	デナン・ゾン	4	フリント	4	デナン・ゲー
量产型ガンダムF91	2	ヘビーガン	3	ガンダムF90	4	レコードブレイカー	4	ガンダムF91
バタラ	3	ペズ・バタラ	3	ディオナ	3	ヴァゴン	3	アラナ
バタラ（バーンズ机）	3	ペズ・バタラ	3	ディオナ	3	ヴァゴン	3	アラナ
ペズ・バタラ	2	バタラ	3	ヴァゴン	3	アラナ	4	量产型クアバーゼ
ヴァゴン	2	バタラ	3	ペズ・バタラ	3	アラナ	4	量产型クアバーゼ
アビジョ	3	クアバーゼ	3	アラナ・アビジョ	3	トトウガ	4	ノーティラス
クアバーゼ	2	量产型クアバーゼ	3	アビジョ	3	トトウガ	4	ノーティラス
量产型クアバーゼ	2	バタラ	3	アラナ	4	クアバーゼ	5	ノーティラス
トトウガ	3	クアバーゼ	3	アビジョ	3	バーラ・トトウガ	4	ノーティラス
エレファンテ	2	バタラ	2	ヴァゴン	3	ノーティラス	6	ディビニダド
ノーティラス	2	量产型クアバーゼ	3	エレファンテ	6	ディビニダド	–	–
ディオナ	2	バタラ	3	アンヘル・ディオナ	–	–	–	–
ディビニダド	2	アマクサ	2	ノーティラス	3	ユーリスディス・シニストラ・ディキトゥス	3	リーベルダス・デクストラ・ディキトゥス

机动战士クロスボーン・ガンダム スカルハート

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
クロスボーン・ガンダムX1スカルハート	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX1	4	クロスボーン・ガンダムX1パッチワーク	–	–
アラナ	2	バタラ	3	量产型クアバーゼ	4	アマクサ	5	ノーティラス
アマクサ	2	アラナ	4	コルニグス	–	–	–	–

机动战士クロスボーン・ガンダム 钢铁の7人

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダムF90I（木星决战仕样）	3	ガンダムF90	3	ガンダムF90（A.D.S混合装着时）	4	量产型ガンダムF91	–	–
クロスボーン・ガンダムX1パッチワーク	2	フリント	3	クロスボーン・ガンダムX1	3	クロスボーン・ガンダムX3	4	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	2	フリント	3	レコードブレイカー	3	クロスボーン・ガンダムX1	3	クロスボーン・ガンダムX3
レコードブレイカー	2	フリント	3	量产型ガンダムF91	4	ガンダムF91	5	V2ガンダム
ビギナ・ギナII（木星决战仕样）	3	クアバーゼ	3	ビギナ・ギナ	3	ビギナ・ギナII	4	ビギナ・ロナ
アラナ・アビジョ	2	アラナ	3	クアバーゼ	3	アビジョ	3	バーラ・トトウガ
バーラ・トトウガ	3	クアバーゼ	3	アラナ・アビジョ	3	トトウガ	4	ノーティラス
アンヘル・ディオナ	2	バタラ	2	ディオナ	–	–	–	–
コルニグス	2	アラナ	3	アマクサ	4	インプルース・コルニグス	–	–
インプルース・コルニグス	2	アマクサ	3	コルニグス	4	ユーリスディス・シニストラ・ディキトゥス	4	リーベルダス・デクストラ・ディキトゥス
ユーリスディス・シニストラ・ディキトゥス	2	アマクサ	3	インプルース・コルニグス	4	リーベルダス・デクストラ・ディキトゥス	6	ディビニダド
リーベルダス・デクストラ・ディキトゥス	2	アマクサ	3	インプルース・コルニグス	4	ユーリスディス・シニストラ・ディキトゥス	6	ディビニダド

机动战士Vガンダム

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ヴィクトリーガンダム	2	ガンイージ	3	Vダッシュガンダム	5	セカンドV	5	V2ガンダム
ヴィクトリーガンダム（分离）	2	ガンイージ	3	Vダッシュガンダム	5	セカンドV	5	V2ガンダム
ヴィクトリーガンダムヘキサ	2	ガンイージ	3	Vダッシュガンダム	5	セカンドV	5	V2ガンダム
ヴィクトリーガンダムヘキサ（分离）	2	ガンイージ	3	Vダッシュガンダム	5	セカンドV	5	V2ガンダム
Vダッシュガンダム	2	ガンブラスター	3	ヴィクトリーガンダム	5	セカンドV	5	V2ガンダム
Vダッシュガンダムヘキサ	2	ガンブラスター	3	ヴィクトリーガンダム	5	セカンドV	5	V2ガンダム
V2ガンダム	2	ガンイージ	3	ヴィクトリーガンダム	4	セカンドV	4	V2アサルトバスター
V2アサルトガンダム	2	ガンイージ	3	ヴィクトリーガンダム	4	セカンドV	4	V2アサルトバスター
V2バスターガンダム	2	ガンイージ	3	ヴィクトリーガンダム	4	セカンドV	4	V2アサルトバスター
V2アサルトバスター	3	レコードブレイカー	3	セカンドV	3	V2ガンダム	4	ザンスパイン
セカンドV	2	ガンイージ	3	ヴィクトリーガンダム	4	V2ガンダム	4	V2アサルトバスター
ガンイージ	2	ジェムズガン	2	ジャベリン	3	ガンブラスター	4	ヴィクトリーガンダム
ガンブラスター	2	ジェムズガン	2	ジャベリン	3	ガンイージ	4	Vダッシュガンダム
ジェムズガン	2	ジェガン	3	ヘビーガン	3	ジャベリン	4	ガンイージ
ジャベリン	2	ジェガン	3	ヘビーガン	3	ジャベリン	4	ガンイージ
ゾロアット	2	ゾロ	3	シャッコー	4	ゲドラフ	5	アビゴル
ゾロ	3	トムリアット	3	シャッコー	3	ゾロアット	4	ゴッゾーラ
ゾロ（分离）	3	トムリアット	3	シャッコー	3	ゾロアット	4	ゴッゾーラ
ゾロ（クロノクル专用机）	3	トムリアット	3	シャッコー	3	ゾロアット	4	ゴッゾーラ
ゾロ（クロノクル专用机・分离）	3	トムリアット	3	シャッコー	3	ゾロアット	4	ゴッゾーラ
トムリアット	3	ゾロ	3	ゴッゾーラ	4	ドムットリア	5	リカール
トムリアット（MA）	3	ゾロ	3	ゴッゾーラ	4	ドムットリア	5	リカール
ドムットリア	2	ゾロ	3	トムリアット	3	ゴッゾーラ	4	リカール
ドムットリア（MA）	2	ゾロ	3	トムリアット	3	ゴッゾーラ	4	リカール
ゴッゾーラ	2	ゾロ	3	トムリアット	4	メッメドーザ	5	リカール
メッメドーザ	2	トムリアット	2	シャッコー	3	ゴッゾーラ	4	リカール
リカール	2	ゾロアット	3	ゲドラフ	4	ザンネック	6	ドッゴーラ（青）
アビゴル	2	ゾロアット	3	ジャバコ	4	コンティオ	5	ザンネック
ドッゴーラ（青）	2	ドムットリア	2	リグ・シャッコー	2	ブルッケング	3	リカール
ゲドラフ	2	ゾロアット	3	ゾリティア	4	ブルッケング	8	ドッゴーラ（青）
ゾリティア	2	ゾロアット	3	ゲドラフ	4	ブルッケング	8	ドッゴーラ（青）

ブルッケング	2	ゾロアット	3	ゲドラフ	3	ゾリティア	7	ドッゴーラ（青）
ブルッケング（指揮官机）	2	ゾロアット	3	ゲドラフ	3	ゾリティア	7	ドッゴーラ（青）
シャッコー	2	ゾロアット	3	ジャバコ	4	メッメドーザ	4	リグ・シャッコー
リグ・シャッコー	2	シャッコー	3	アビゴル	4	コンティオ	5	ゴトラタン
コンティオ	3	ジャバコ	3	リグ・シャッコー	3	アビゴル	4	リグ・コンティオ
ジャバコ	2	シャッコー	2	ゾロアット	3	アビゴル	3	コンティオ
リグ・コンティオ	2	ゾロアット	3	リグ・リング	3	コンティオ	4	ゴトラタン
ザンネック	3	アビゴル	3	リカール	4	ゲンガオゾ	5	ザンスパイン
ゲンガオゾ	3	アビゴル	3	リカール	3	ザンネック	4	ザンスパイン
ゴトラタン	2	ゾロアット	3	リグ・リング	3	リグ・シャッコー	4	リグ・コンティオ

机动武斗传Gガンダム

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
シャイニングガンダム	2	ライジングガンダム	3	ガンダムシュピーゲル	4	ゴッドガンダム	–	–
ゴッドガンダム	2	ライジングガンダム	3	シャイニングガンダム	3	ガンダムシュピーゲル	4	マスターガンダム
ガンダムマックスター	3	ガンダムローズ	3	ドラゴンガンダム	3	ボルトガンダム	3	ガンダムシュピーゲル
ドラゴンガンダム	3	ガンダムマックスター	3	ガンダムローズ	3	ボルトガンダム	3	ガンダムシュピーゲル
ガンダムローズ	3	ガンダムマックスター	3	ドラゴンガンダム	3	ボルトガンダム	3	ガンダムシュピーゲル
ボルトガンダム	3	ガンダムマックスター	3	ガンダムローズ	3	ドラゴンガンダム	3	ガンダムシュピーゲル
ガンダムシュピーゲル	3	ガンダムマックスター	3	ガンダムローズ	3	ドラゴンガンダム	3	ボルトガンダム
ライジングガンダム	2	ブッシ	2	ノブッシ	3	ファントマ	4	シャイニングガンダム
マンダラガンダム	3	ノーベルガンダム	3	クーロンガンダム	4	ガンダムシュピーゲル	–	–
ネロスガンダム	2	デスアーミー	3	ガンダムシュピーゲル	4	ガンダムヘブンズソード	5	マスターガンダム
ガンダムヘブンズソード	2	デスアーミー	3	ネロスガンダム	4	マスターガンダム	7	グランドマスターガンダム
ジョンブルガンダム	2	カッシング	3	ガンダムシュピーゲル	5	マスターガンダム	5	グランドガンダム
カッシング	2	ブッシ	3	ノブッシ	4	デスアーミー	7	ジョンブルガンダム
グランドガンダム	2	デスアーミー	3	ジョンブルガンダム	4	マスターガンダム	6	グランドマスターガンダム
ノーベルガンダム	3	マンダラガンダム	4	ガンダムシュピーゲル	4	ウォルターガンダム	–	–
ウォルターガンダム	2	デスアーミー	3	ノーベルガンダム	4	マスターガンダム	7	グランドマスターガンダム
クーロンガンダム	3	マンダラガンダム	4	シャイニングガンダム	4	ガンダムシュピーゲル	5	マスターガンダム
マスターガンダム	2	デスアーミー	3	クーロンガンダム	5	ゴッドガンダム	6	グランドマスターガンダム
グランドマスターガンダム	2	ウォルターガンダム	2	ガンダムヘブンズソード	3	マスターガンダム	3	グランドガンダム
ブッシ	3	ノブッシ	4	ファントマ	5	ライジングガンダム	–	–
ノブッシ	2	ブッシ	3	ファントマ	4	ライジングガンダム	–	–
ファントマ	2	ブッシ	2	ノブッシ	3	ライジングガンダム	–	–
デスアーミー	4	デスバット	5	ネロスガンダム	5	ジョンブルガンダム	8	マスターガンダム
デスビースト	4	デスバット	5	ネロスガンダム	5	ジョンブルガンダム	8	マスターガンダム
デスバーディ	4	デスバット	5	ネロスガンダム	5	ジョンブルガンダム	8	マスターガンダム
デスバット	2	デスアーミー	5	マスターガンダム	7	デビルガンダム	–	–
デビルガンダム	2	デスアーミー	3	デスバット	4	ガンダムシュピーゲル	5	デビルガンダム（最終形态）
デビルガンダム（最終形态）	2	デスアーミー	3	デスバット	4	ガンダムシュピーゲル	5	デビルガンダムJr.

新机动战记ガンダムW

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ウイングガンダム	3	メリクリウス	3	ガンダムデスサイズ	3	ウイングガンダム（EW）	4	ウイングガンダムゼロ
ウイングガンダム（バード）	3	メリクリウス	3	ガンダムデスサイズ	3	ウイングガンダム（EW）	4	ウイングガンダムゼロ
ウイングガンダムゼロ	2	ウイングガンダム	3	トールギス	4	ガンダムエピオン	4	ウイングガンダムゼロ（EW）
ガンダムデスサイズ	3	ガンダムヘビーアームズ	3	ガンダムサンドロック	3	ウイングガンダム	3	ガンダムデスサイズヘル
ガンダムデスサイズヘル	2	ガンダムデスサイズ	3	ガンダムヘビーアームズ改	3	ガンダムサンドロック改	3	ガンダムデスサイズヘル（EW）
ガンダムヘビーアームズ	3	ヴァイエイト	3	ガンダムサンドロック	3	シェンロンガンダム	3	ガンダムヘビーアームズ改
ガンダムヘビーアームズ改	2	ガンダムヘビーアームズ	3	ガンダムサンドロック改	3	アルトロンガンダム	3	ガンダムヘビーアームズ改（EW）
ガンダムサンドロック	3	ガンダムヘビーアームズ	3	シェンロンガンダム	3	ウイングガンダム	3	ガンダムサンドロック改
ガンダムサンドロック改	2	ガンダムサンドロック	3	ガンダムヘビーアームズ改	3	アルトロンガンダム	3	ガンダムサンドロック改（EW）
シェンロンガンダム	3	ガンダムサンドロック	3	ウイングガンダム	3	ガンダムデスサイズ	3	アルトロンガンダム
アルトロンガンダム	2	シェンロンガンダム	3	ガンダムサンドロック改	3	ガンダムデスサイズヘル	3	ガンダムナタク
トールギス	2	リーオー	3	ウイングガンダム	4	トールギスII	5	トールギスIII
トールギスII	2	リーオー	3	トールギス	4	トールギスIII	5	ガンダムエピオン
リーオー（地上标准仕样）	2	エアリーズ	3	リーオー	4	トーラス	10	トールギス
リーオー（宇宙仕样）	2	エアリーズ	3	リーオー	4	トーラス	10	トールギス
リーオー	2	リーオー（地上标准仕样）	3	トーラス	4	レオス	8	トールギス
エアリーズ	2	リーオー（地上标准仕样）	3	リーオー	4	トーラス	–	–
エアリーズ（ノイン机）	2	リーオー（地上标准仕样）	3	リーオー	4	トーラス	–	–
トーラス	2	リーオー	3	トーラス（サンクキングダム仕样）	3	トーラス（ホワイトファング仕样）	4	ビルゴ
トーラス（サンクキングダム仕样）	2	リーオー	3	トーラス	3	トーラス（ホワイトファング仕样）	4	ビルゴ
トーラス（ホワイトファング仕样）	2	リーオー	3	トーラス	3	トーラス（サンクキングダム仕样）	4	ビルゴ
ヴァイエイト	2	トーラス	3	ビルゴ	4	ガンダムヘビーアームズ	4	ヴァイエイト・シュイヴァン
メリクリウス	2	トーラス	3	ビルゴ	4	メリクリウス・シュイヴァン	4	ウイングガンダム
ビルゴ	2	トーラス	3	ビルゴII	4	サーペント	–	–
ビルゴII	2	ビルゴ	3	サーペント	4	ヴァイエイト	4	メリクリウス
ガンダムエピオン	3	トールギス	3	ガンダムアクエリアス	4	ウイングガンダムゼロ	4	ガンダムエピオン（EW）

新机动战记ガンダムW デュアルストーリー G-UNIT

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダムジェミナス01	3	ガンダムジェミナス02	4	ガンダムL.O.ブースター	5	ガンダムグリープ	–	–
ガンダムジェミナス02	3	ガンダムジェミナス01	4	ガンダムアスクレプオス	–		–	–
ガンダムL.O.ブースター	2	ガンダムジェミナス01	2	ガンダムジェミナス02	4	ガンダムグリープ	–	–
ガンダムアスクレプオス	2	ガンダムジェミナス01	2	ガンダムジェミナス02	4	ガンダムバーンレプオス	–	–
ガンダムバーンレプオス	2	ガンダムジェミナス01	2	ガンダムジェミナス02	3	ガンダムアスクレプオス	4	ガンダムアクエリアス
ガンダムグリープ	2	ガンダムジェミナス01	2	ガンダムジェミナス02	3	ガンダムL.O.ブースター	4	ガンダムアクエリアス



レオス	2	リ-オ-	3	レオ-ル	3	レオン	4	ビルゴ
レオ-ル	2	リ-オ-	3	レオス	3	レオン	4	ビルゴ
レオン	2	リ-オ-	3	レオ-ル	3	レオス	4	ビルゴ
ヴァイエイト・シュイヴァン	2	ビルゴ	3	ヴァイエイト	4	ガンダムヘビ-ア-ムズ改（EW）	5	ハイドラガンダム
メリクリウス・シュイヴァン	2	ビルゴ	3	メリクリウス	4	ウイングガンダム（EW）	5	ハイドラガンダム
ハイドラガンダム	3	ヴァイエイト・シュイヴァン	3	メリクリウス・シュイヴァン	4	ガンダムアクエリアス	–	–

新机动战记ガンダムW Endless Waltz

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ウイングガンダム（EW）	3	ウイングガンダム	4	ウイングガンダムゼロ	5	ウイングガンダムゼロ（EW）	–	–
ウイングガンダムゼロ（EW）	2	ウイングガンダム（EW）	3	ウイングガンダムゼロ	4	ガンダムエピオン（EW）	–	–
ガンダムデスサイズヘル（EW）	2	ガンダムデスサイズヘル	3	ガンダムヘビ-ア-ムズ改（EW）	3	ト-ルギスIII	3	ガンダムサンドロック改（EW）
ガンダムヘビ-ア-ムズ改（EW）	2	ガンダムヘビ-ア-ムズ改	3	ト-ルギスIII	3	ガンダムサンドロック改（EW）	3	ガンダムナタク
ガンダムサンドロック改（EW）	2	ガンダムサンドロック改	3	ガンダムヘビ-ア-ムズ改（EW）	3	ト-ルギスIII	3	ガンダムナタク
ガンダムナタク	2	アルトロンガンダム	3	ト-ルギスIII	3	ガンダムサンドロック改（EW）	3	ガンダムデスサイズヘル（EW）
ト-ルギスIII	2	リ-オ-	3	ト-ルギス	3	ト-ルギスII	4	ガンダムエピオン
ガンダムエピオン（EW）	3	ト-ルギス	3	ガンダムアクエリアス	3	ガンダムエピオン	4	ウイングガンダムゼロ（EW）
サ-ペント	2	ト-ラス	2	ビルゴ	3	ビルゴII	5	ガンダムヘビ-ア-ムズ改

机动新世纪ガンダムX

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダムX	2	GXビット	3	ガンダムエアマスタ-	3	ガンダムレオパルド	4	ガンダムXディバイダ-
ガンダムXディバイダ-	2	GXビット	3	ガンダムX	4	ガンダムDX	–	–
ガンダムDX	2	GXビット	3	ガンダムX	3	ガンダムXディバイダ-	4	GファルコンDX
GファルコンDX	2	Gファルコン	3	ガンダムDX	4	ガンダムベルフェゴ-ル	–	–
ガンダムエアマスタ-	2	Gファルコン	3	ガンダムレオパルド	3	ガンダムX	3	ガンダムエアマスタ-・バ-スト
ガンダムエアマスタ-・バ-スト	2	Gファルコン	2	ガンダムエアマスタ-	4	ガンダムベルフェゴ-ル	4	ガンダムDX
ガンダムレオパルド	2	Gファルコン	3	ガンダムエアマスタ-	3	ガンダムX	3	ガンダムレオパルド・デストロイ
ガンダムレオパルド・デストロイ	2	Gファルコン	2	ガンダムレオパルド	4	ガンダムベルフェゴ-ル	4	ガンダムDX
Gファルコン	2	エニルカスタム	4	ガンダムエアマスタ-	4	ガンダムレオパルド	6	GファルコンDX
ド-トレス	3	ド-トレス・ウエポン	5	バリエント	6	ド-トレス・ネオ	–	–
ド-トレス・コマンド	3	ド-トレス・ウエポン	5	バリエント	6	ド-トレス・ネオ	–	–
ド-トレス・ウエポン	2	ド-トレス	5	バリエント	6	ド-トレス・ネオ	–	–
ド-トレス・ネオ	2	ド-トレス	2	ド-トレス・ウエポン	3	バリエント	–	–
ガディ-ル	3	バリエント	3	ド-トレス・ネオ	–	–	–	–
バリエント	2	ド-トレス	2	ド-トレス・ウエポン	3	ガディ-ル	4	ド-トレス・ネオ
ガンダムヴァサ-ゴ	3	ガンダムアシュタロン	4	ガンダムベルフェゴ-ル	4	ガンダムヴァサ-ゴ・チェストブレイク	–	–
ガンダムヴァサ-ゴ・チェストブレイク	2	ガンダムヴァサ-ゴ	3	ガンダムベルフェゴ-ル	–	–	–	–
ガンダムアシュタロン	3	ガンダムヴァサ-ゴ	4	ガンダムベルフェゴ-ル	4	ガンダムアシュタロン・ハ-ミットクラブ	–	–
ガンダムアシュタロン・ハ-ミットクラブ	2	ガンダムアシュタロン	3	ガンダムベルフェゴ-ル	–	–	–	–
ジェニス	3	ジュラッグ	3	エニルカスタム	4	セプテム	5	オクト・エイプ
エニルカスタム	2	ジェニス	3	ジュラッグ	4	セプテム	5	オクト・エイプ
ジュラッグ	2	ジェニス	3	エニルカスタム	4	セプテム改	6	ベルティゴ
セプテム	2	ジェニス	2	ジュラッグ	3	セプテム改	4	オクト・エイプ
セプテム改	2	ジェニス	2	ジュラッグ	3	セプテム	4	オクト・エイプ
オクト・エイプ	2	ジェニス	2	セプテム	4	クラウダ	5	ベルティゴ
クラウダ	2	ジェニス	2	オクト・エイプ	3	フェブラル	4	ベルティゴ
クラウダ（ランスロ-机）	2	ジェニス	2	オクト・エイプ	3	フェブラル	4	ベルティゴ
フェブラル	3	クラウダ	3	ベルティゴ	5	グランディ-ネ	8	パトゥ-リア
ベルティゴ	2	ジュラッグ	2	オクト・エイプ	3	フェブラル	8	パトゥ-リア
グランディ-ネ	2	ジェニス	2	ド-トレス	3	フェブラル	5	パトゥ-リア
パトゥ-リア	2	ジュラッグ	3	フェブラル	4	ベルティゴ	4	グランディ-ネ
GXビット	2	ド-トレス	3	D.O.M.E.ビット	4	ガンダムX	–	–
D.O.M.E.ビット	2	GXビット	3	ガンダムエアマスタ-	3	ガンダムレオパルド	4	ガンダムX

∀ガンダム

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
タ-ンAガンダム	2	ガンダム	3	シルバ-スモ-	5	タ-ンAガンダム（能力解放）	–	–
タ-ンAガンダム（能力解放）	2	タ-ンAガンダム	3	ゴ-ルドスモ-	4	タ-ンX	–	–
カプル	2	ゴッグ	3	カプ-ル	4	コレンカプル	–	–
コレンカプル	2	ゴッグ	3	カプル	3	カプ-ル	4	イ-ゲル
ボルジャ-ノン	2	ザクII	3	ギャバン専用ボルジャ-ノン	7	ス-パ-カスタムザクF2000	9	ザクIII
ギャバン専用ボルジャ-ノン	2	ザクI	3	ボルジャ-ノン	–	–	–	–
シルバ-スモ-	2	フラット	3	ゴ-ルドスモ-	4	タ-ンAガンダム	–	–
ゴ-ルドスモ-	2	フラット	3	シルバ-スモ-	4	タ-ンAガンダム	–	–
ウォドム	2	ウァッド	3	フラット	4	強化型ウォドム	–	–
強化型ウォドム	2	ウァッド	2	フラット	3	ウォドム	–	–
ウァッド	3	ゴッゾ-	5	フラット	10	ウォドム	–	–
フラット	2	ウァッド	3	ハイヒ-ル	3	マヒロ-	4	ムットゥ-
ハイヒ-ル	2	ウァッド	2	カプル	3	フラット	4	ムットゥ-
ムットゥ-	3	マヒロ-	3	フラット	4	バウンド・ドック	–	–
ムットゥ-（MA）	3	マヒロ-	3	フラット	4	バウンド・ドック	–	–
イ-ゲル	2	ウァッド	3	ゴッゾ-	3	フラット	4	コレンカプル
ゴッゾ-	2	ウァッド	3	フラット	4	イ-ゲル	–	–
ズサン	2	カプ-ル	3	ズサ	4	マヒロ-	6	バンデット
マヒロ-	3	ズサン	3	フラット	4	バンデット	5	ウォドム
バンデット	2	ズサン	3	マヒロ-	5	タ-ンX	–	–
タ-ンX	2	マヒロ-	3	タ-ンAガンダム	3	バンデット	–	–

机动战士ガンダムSEED

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
エ-ルストライクガンダム	2	ストライクダガ-	3	デュエルガンダム	3	ストライクル-ジュ	4	ストライクノワ-ル
ストライクル-ジュ	2	ストライクダガ-	2	M1アストレイ	3	エ-ルストライクガンダム	4	アカツキ（オオワシ）
メビウス・ゼロ	2	メビウス	2	スカイグラスパ-	3	エグザス	–	–
メビウス	2	スカイグラスパ-	3	メビウス・ゼロ	6	ゲルズゲ-	8	ザムザザ-
スカイグラスパ-	2	メビウス	3	メビウス・ゼロ	4	エ-ルストライクガンダム	–	–
デュエルガンダム	3	バスタ-ガンダム	3	エ-ルストライクガンダム	3	ブリッツガンダム	3	デュエルガンダム アサルトシュラウド
デュエルガンダム アサルトシュラウド	3	バスタ-ガンダム	3	エ-ルストライクガンダム	3	ブリッツガンダム	4	ブルデュエル
バスタ-ガンダム	3	デュエルガンダム	3	エ-ルストライクガンダム	4	ヴェルデバスタ-	4	カラミティガンダム
ブリッツガンダム	3	デュエルガンダム	3	バスタ-ガンダム	3	イ-ジスガンダム	4	フォビドゥンガンダム
イ-ジスガンダム	3	デュエルガンダム	3	バスタ-ガンダム	3	ブリッツガンダム	4	レイダ-ガンダム
フリ-ダムガンダム	3	ドレッドノ-トガンダム	3	フォ-スインパルスガンダム	4	ストライクフリ-ダムガンダム	5	フリ-ダムガンダム（ミ-ティア）

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
フリーダムガンダム（ミーティア）	2	フリーダムガンダム	3	ストライクフリーダムガンダム	3	ジャスティスガンダム（ミーティア）	4	ストライクフリーダムガンダム（ミーティア）
ジャスティスガンダム	3	ドレッドノートガンダム	3	セイバーガンダム	4	インフィニットジャスティスガンダム	5	インフィニットジャスティスガンダム（ミーティア）
ジャスティスガンダム（ミーティア）	2	ジャスティスガンダム	3	インフィニットジャスティスガンダム	3	フリーダムガンダム（ミーティア）	4	インフィニットジャスティスガンダム（ミーティア）
M1アストレイ	3	ストライクダガー	3	M1アストレイ（シュライク）	4	アストレイレッドフレーム	4	アストレイブルーフレーム
ストライクダガー	3	105ダガー	3	M1アストレイ	5	エールストライクガンダム	8	ゲルズゲー
カラミティガンダム	3	バスターガンダム	3	フォビドゥンガンダム	3	レイダーガンダム	4	ソードカラミティ
フォビドゥンガンダム	3	ブリッツガンダム	3	カラミティガンダム	3	レイダーガンダム	–	–
レイダーガンダム	3	イージスガンダム	3	カラミティガンダム	3	フォビドゥンガンダム	–	–
ジン	3	ジンハイマニューバ	3	シグー	–	–	–	–
ジンハイマニューバ	2	ジン	3	ジンハイマニューバ2型	3	シグー	–	–
シグー	2	ジン	3	ディン	4	ゲイツ	–	–
ディン	2	シグー	3	ゲイツ	4	ディン（指揮官用）	5	バビ
ゲイツ	2	シグー	2	ディン	3	ゲイツR	3	ゲイツ（指揮官用）
バクゥ	3	ケルベロスバクゥハウンド	4	ラゴゥ	5	ガイアガンダム	–	–
ラゴゥ	2	バクゥ	3	ケルベロスバクゥハウンド	4	ガイアガンダム	–	–
ディン（指揮官用）	2	シグー	3	ディン	3	ゲイツ	4	バビ
ゲイツ（指揮官用）	2	シグー	3	ディン	3	ゲイツ	4	ゲイツR
プロヴィデンスガンダム	2	Xアストレイ	3	ジャスティスガンダム	3	フリーダムガンダム	4	レジェンドガンダム

机动战士ガンダムSEED ASTRAY

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
アストレイレッドフレーム	3	アストレイブルーフレーム	4	アストレイレッドフレームパワードレッド	5	ハイペリオンガンダム	5	アストレイゴールドフレーム天
アストレイレッドフレームパワードレッド	2	M1アストレイ	3	アストレイレッドフレーム	4	ハイペリオンガンダム	4	アストレイゴールドフレーム天
アストレイブルーフレーム	3	アストレイレッドフレーム	4	アストレイブルーフレームセカンドL	5	ハイペリオンガンダム	5	アストレイゴールドフレーム天
アストレイブルーフレームセカンドL	2	M1アストレイ	3	アストレイブルーフレーム	4	ハイペリオンガンダム	4	アストレイゴールドフレーム天
アストレイゴールドフレーム天	2	M1アストレイ	3	アストレイレッドフレーム	3	アストレイブルーフレーム	4	アストレイゴールドフレーム天ミナ
アストレイゴールドフレーム天ミナ	3	ムラサメ	3	アストレイレッドフレームパワードレッド	3	アストレイブルーフレームセカンドL	3	アストレイゴールドフレーム天
イライジャ专用ジン	3	ジンハイマニューバ	3	シグー	–	–	–	–

机动战士ガンダムSEED X ASTRAY

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ドレッドノートガンダム	2	ゲイツ	3	Xアストレイ	4	ジャスティスガンダム	4	フリーダムガンダム
Xアストレイ	2	アストレイレッドフレーム	3	ドレッドノートガンダム	4	ジャスティスガンダム	4	フリーダムガンダム
ハイペリオンガンダム	2	105ダガー	3	アストレイレッドフレーム	3	アストレイブルーフレーム	4	スターゲイザー

机动战士ガンダムSEED DESTINY

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
フォースインパルスガンダム	3	アビスガンダム	3	カオスガンダム	3	ガイアガンダム	4	デスティニーインパルス
セイバーガンダム	3	アビスガンダム	3	カオスガンダム	3	ガイアガンダム	4	ジャスティスガンダム
ザクウォーリア	2	ゲイツR	3	ザクウォーリア（ライブ仕様）	3	ザクファントム	4	グフイグナイテッド
ザクファントム	2	ゲイツR	3	ザクウォーリア	4	グフイグナイテッド	5	フォースインパルスガンダム
ガナーザクウォーリア（ルナマリア机）	2	ゲイツR	3	ザクウォーリア（ライブ仕様）	3	ザクファントム	4	グフイグナイテッド
ブレイズザクファントム（レイ机）	2	ゲイツR	3	ザクウォーリア	4	グフイグナイテッド	5	フォースインパルスガンダム
スラッシュザクファントム（イザーク机）	2	ゲイツR	3	ザクウォーリア	4	グフイグナイテッド	5	フォースインパルスガンダム
ブレイズザクファントム（ディアッカ机）	2	ゲイツR	3	ザクウォーリア	4	グフイグナイテッド	5	フォースインパルスガンダム
ザクウォーリア（ライブ仕様）	2	ゲイツR	3	ザクウォーリア	3	ザクファントム	4	グフイグナイテッド
グフイグナイテッド	2	ザクウォーリア	2	ザクファントム	4	ドムトルーパー	–	–
グフイグナイテッド（イザーク机）	2	ザクウォーリア	2	ザクファントム	4	ドムトルーパー	–	–
デスティニーガンダム	2	フォースインパルスガンダム	3	デスティニーインパルス	4	レジェンドガンダム	–	–
レジェンドガンダム	3	プロヴィデンスガンダム	3	デスティニーガンダム	–	–	–	–
ゲイツR	2	ジン	2	シグー	3	ゲイツ	4	ザクウォーリア
バビ	2	ジン	2	シグー	3	ディン	3	ゲイツR
ジンハイマニューバ2型	2	ジン	3	ジンハイマニューバ	3	シグー	4	ゲイツ
カオスガンダム	3	アビスガンダム	3	ガイアガンダム	4	フォースインパルスガンダム	4	セイバーガンダム
アビスガンダム	3	カオスガンダム	3	ガイアガンダム	4	フォースインパルスガンダム	4	セイバーガンダム
ガイアガンダム	2	バクゥ	3	アビスガンダム	3	カオスガンダム	4	セイバーガンダム
ガイアガンダム（バルトフェルド机）	2	バクゥ	3	アビスガンダム	3	カオスガンダム	4	セイバーガンダム
105ダガー	3	ストライクダガー	3	ダガーL	5	バスターガンダム	–	–
ダガーL	2	105ダガー	3	ダークダガーL	4	ウィンダム	–	–
ダークダガーL	2	105ダガー	3	ダガーL	3	スローターダガー	4	ウィンダム
ウィンダム	2	ダガーL	2	ダークダガーL	3	スローターダガー	4	エールストライクガンダム
ウィンダム（ネオ机）	2	ダガーL	2	ダークダガーL	3	スローターダガー	4	エールストライクガンダム
エグザス	2	メビウス	2	メビウス・ゼロ	3	ダークダガーL	4	ウィンダム
ザムザザー	2	メビウス	3	ゲルズゲー	6	デストロイガンダム	–	–
ゲルズゲー	2	メビウス	2	ストライクダガー	4	ザムザザー	7	デストロイガンダム
デストロイガンダム	2	エグザス	3	ウィンダム	4	ゲルズゲー	4	ザムザザー
M1アストレイ（シュライク）	2	ストライクダガー	4	アストレイレッドフレーム	4	アストレイブルーフレーム	5	ムラサメ
ムラサメ	2	M1アストレイ	2	M1アストレイ（シュライク）	5	アカツキ（オオワシ）	–	–
ムラサメ（バルトフェルド机）	2	M1アストレイ	2	M1アストレイ（シュライク）	5	アカツキ（オオワシ）	–	–
アカツキ（オオワシ）	2	ムラサメ	3	ストライクルージュ	4	ジャスティスガンダム	4	フリーダムガンダム
ドムトルーパー	3	ムラサメ	3	ザクウォーリア	3	グフイグナイテッド	–	–
ストライクフリーダムガンダム	2	フリーダムガンダム	4	ストライクフリーダムガンダム（ミーティア）	–		–	–
ストライクフリーダムガンダム（ミーティア）	2	ストライクフリーダムガンダム	3	フリーダムガンダム（ミーティアミーティア）	3	インフィニットジャスティスガンダム（ミーティア）	–	–
インフィニットジャスティスガンダム	2	ジャスティスガンダム	4	インフィニットジャスティスガンダム（ミーティア）	–		–	–
インフィニットジャスティスガンダム（ミーティア）	2	インフィニットジャスティスガンダム	3	ジャスティスガンダム（ミーティア）	3	ストライクフリーダムガンダム（ミーティア）	–	–





机动战士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
スターゲイザー	2	M1アストレイ	3	ハイペリオンガンダム	4	ストライクフリーダムガンダム	–	–
ストライクノワール	2	スローターダガー	3	エールストライクガンダム	3	ヴェルデバスター	3	ブルデュエル
ブルデュエル	2	スローターダガー	3	デュエルガンダム アサルトシュラウド	3	ヴェルデバスター	3	ストライクノワール
ヴェルデバスター	2	スローターダガー	3	バスターガンダム	3	ブルデュエル	3	ストライクノワール
スローターダガー	2	105ダガー	3	ダークダガーL	4	ウィンダム	6	ストライクノワール
ケルベロスバクゥハウンド	2	バクゥ	3	ラゴゥ	4	ガイアガンダム	–	–

机动战士ガンダム00

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダムエクシア	2	ガンダムエクシアリペア	3	ガンダム アヴァランチエクシア	4	ダブルオーガンダム	5	GNアーマー TYPE-E
ガンダムデュナメス	2	ガンダムアストレア	3	ケルディムガンダム	4	ガンダムサバーニャ	5	GNアーマー TYPE-D
ガンダムキュリオス	2	ガンダムアストレア	3	アリオスガンダム	4	ガンダムハルート	–	–
ガンダムヴァーチェ	2	ガンダムナドレ	2	ガンダムアストレア	3	セラヴィーガンダム	4	ラファエルガンダム
ガンダムナドレ	3	セラフィムガンダム	3	ガンダムヴァーチェ	4	ラファエルガンダム	–	–
GNアームズ TYPE-D	2	GNアームズ TYPE-E	3	オーライザー	3	GNアーチャー	7	GNアーマー TYPE-D
GNアームズ TYPE-E	2	GNアームズ TYPE-D	3	オーライザー	3	GNアーチャー	7	GNアーマー TYPE-E
GNアーマー TYPE-D	2	GNアームズ TYPE-D	3	GNアーチャー	3	ガンダムデュナメス	4	GNアーマー TYPE-E
GNアーマー TYPE-E	2	GNアームズ TYPE-E	3	GNアーチャー	3	ガンダムエクシア	4	GNアーマー TYPE-D
ガンダムスローネアイン	2	ジンクスII	3	ガンダムスローネドライ	3	ガンダムスローネツヴァイ	4	アルケーガンダム
ガンダムスローネツヴァイ	2	ジンクスII	3	ガンダムスローネドライ	3	ガンダムスローネアイン	4	アルケーガンダム
ガンダムスローネドライ	2	ジンクスII	3	ガンダムスローネツヴァイ	3	ガンダムスローネアイン	4	アルケーガンダム
ユニオンリアルド	3	ユニオンフラッグ	–	–	–	–	–	–
ユニオンフラッグ	2	ユニオンリアルド	3	オーバーフラッグ	–	–	–	–
グラハム专用ユニオンフラッグカスタム	2	ユニオンリアルド	3	オーバーフラッグ	–	–	–	–
オーバーフラッグ	2	ユニオンリアルド	3	ユニオンフラッグ	4	GNフラッグ	5	トリロバイト
GNフラッグ	2	ユニオンリアルド	2	ユニオンフラッグ	3	ジンクス	5	マスラオ
AEUヘリオン	2	AEUヘリオン陆战型（PMC）	4	AEUイナクト（デモカラー）	4	AEUイナクト	–	–
AEUヘリオン陆战型（PMC）	2	AEUヘリオン	4	AEUイナクト（デモカラー）	8	アグリッサ	–	–
AEUイナクト AEUイナクト（指挥官机）	2	AEUヘリオン	4	ジンクス	6	アグリッサ	–	–
AEUイナクト（デモカラー）	2	AEUヘリオン	3	AEUイナクト	5	ジンクス	–	–
サーシェス专用AEUイナクトカスタム	2	AEUヘリオン	4	ジンクス	6	アグリッサ	–	–
アグリッサ	2	AEUヘリオン	2	AEUヘリオン陆战型（PMC）	3	AEUイナクト（デモカラー）	3	AEUイナクト
アンフ	3	ティエレン地上型	3	ティエレン宇宙型	–			
ティエレン地上型	2	アンフ	3	ティエレン长距离射击型	3	ティエレン宇宙型	4	ティエレン高机动型
ティエレン长距离射击型	2	アンフ	3	ティエレン地上型	3	ティエレン宇宙型	4	ティエレン高机动型
ティエレン宇宙型 ティエレン宇宙型（指挥官机）	2	アンフ	3	ティエレン地上型	4	ティエレンタオツー	–	–
ティエレン高机动型	2	ティエレン地上型	2	ティエレン长距离射击型	3	ティエレン高机动B型	4	ティエレンタオツー
ティエレン高机动B型 ティエレン高机动B型（指挥官机）	2	ティエレン地上型	2	ティエレン长距离射击型	3	ティエレン宇宙型	4	ティエレンタオツー
ティエレンタオツー	2	ティエレン地上型	2	ティエレン宇宙型	3	ティエレン全领域对应型	4	ジンクス
ジンクス	3	ジンクスII	3	ジンクスIII（アロウズ型）	4	アドヴァンスドジンクス	5	アルヴァアロン
アルヴァトーレ	2	ジンクス	2	トリロバイト	3	アルヴァアロン	4	エンプラス
アルヴァアロン	3	ガンダムスローネドライ	3	ガンダムスローネツヴァイ	3	ガンダムスローネアイン	6	アルヴァトーレ
0ガンダム	3	ガンダムアストレア	4	0ガンダム（实战配备型）	–	–	–	–
ダブルオーガンダム	2	ガンダムエクシア	3	0ガンダム（实战配备型）	4	ダブルオーライザー	–	–
ダブルオーライザー	2	オーライザー	2	ガンダムエクシア	3	ダブルオーガンダム	5	ダブルオーライザー（最终决战仕样）
ダブルオーライザー（最终决战仕样）	2	オーライザー	2	ガンダムエクシア	3	ダブルオーガンダム	5	ダブルオークアンタ
ケルディムガンダム	2	ガンダムデュナメス	3	ガンダムサバーニャ	–	–	–	–
アリオスガンダム	2	ガンダムキュリオス	3	アーチャーアリオス	4	ガンダムハルート	–	–
セラヴィーガンダム	2	セラフィムガンダム	2	ガンダムヴァーチェ	3	ラファエルガンダム	–	–
セラフィムガンダム	3	ガンダムナドレ	3	セラヴィーガンダム	4	ラファエルガンダム	–	–
オーライザー	3	GNアームズ TYPE-D	3	GNアームズ TYPE-E	4	GNアーチャー	6	ダブルオーライザー
GNアーチャー	3	GNアームズ TYPE-D	3	GNアームズ TYPE-E	3	オーライザー	4	アーチャーアリオス
アーチャーアリオス	2	GNアーチャー	2	アリオスガンダム	–	–	–	–
ガンダムエクシアリペア	2	ティエレン宇宙型	3	ガンダムエクシア	4	ガンダムエクシアリペアII	5	ダブルオーガンダム
ガンダムエクシアリペアII	2	ガンダムエクシアリペア	3	ガンダムエクシア	3	0ガンダム（实战配备型）	4	ダブルオーガンダム
ティエレン全领域对应型	2	ティエレン地上型	2	ティエレン宇宙型	2	ティエレンタオツー	3	ジンクス
ジンクスIII（连邦军型） ジンクスIII（アロウズ型）	2	ジンクス	3	ジンクスII	4	アヘッド	5	トリロバイト
アヘッド	2	ジンクスIII（アロウズ型）	3	アヘッド・スマルトロン	4	ジンクスIV	4	アヘッド・サキガケ
アヘッド・スマルトロン	2	ティエレンタオツー	3	アヘッド	4	ジンクスIV	4	アヘッド・サキガケ
アヘッド・サキガケ	3	アヘッド	3	アヘッド・スマルトロン	3	ジンクスIV	4	マスラオ
マスラオ	2	GNフラッグ	3	アヘッド・サキガケ	4	スサノオ	–	–
スサノオ	2	GNフラッグ	3	アヘッド・サキガケ	3	マスラオ	4	ブレイヴ指挥官用试验机
トリロバイト	2	オーバーフラッグ	3	ジンクスIII（アロウズ型）	4	エンプラス	6	ガデラーザ
ガデッサ（リヴァイヴ机）	2	ガデッサ（ヒリング机）	3	ガラッゾ（ブリング机）	3	ガラッゾ（ヒリング机）	5	リボーンズガンダム
ガデッサ（ヒリング机）	2	ガデッサ（リヴァイヴ机）	3	ガラッゾ（ヒリング机）	4	ガッデス	5	リボーンズガンダム
ガラッゾ（ブリング机）	2	ガラッゾ（ヒリング机）	3	ガデッサ（ヒリング机）	4	ガッデス	5	リボーンズガンダム
ガラッゾ（ヒリング机）	2	ガラッゾ（ブリング机）	3	ガデッサ（ヒリング机）	3	ガデッサ（リヴァイヴ机）	5	リボーンズガンダム
ガッデス	3	ガデッサ（ヒリング机）	3	ガラッゾ（ブリング机）	5	エンプラス	5	リボーンズガンダム
エンプラス	2	ジンクスIII（アロウズ型）	3	ガデッサ（ヒリング机）	3	ガラッゾ（ブリング机）	5	レグナント
レグナント	2	ガデッサ（ヒリング机）	2	ガラッゾ（ブリング机）	3	エンプラス	4	ガデラーザ
アルケーガンダム	3	ガンダムスローネドライ	3	ガンダムスローネツヴァイ	3	ガンダムスローネアイン	6	ヤークトアルケーガンダム
リボーンズキャノン リボーンズガンダム	3	0ガンダム（实战配备型）	3	ガデッサ（ヒリング机）	3	ガラッゾ（ブリング机）	5	アルヴァトーレ
0ガンダム（实战配备型）	2	0ガンダム	3	ダブルオーガンダム	4	リボーンズガンダム	–	–

剧场版机动战士ガンダム00 A wakening of the Trailblazer

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ダブルオークアンタ	3	ガンダムサバーニャ	3	ガンダムハルート	3	ダブルオーガンダム	4	リボーンズガンダム
ガンダムサバーニャ	2	ガンダムデュナメス	3	ケルディムガンダム	4	ガンダムハルート	–	–
ガンダムハルート	2	ガンダムキュリオス	3	アリオスガンダム	4	ガンダムサバーニャ	–	–
ラファエルガンダム	2	ガンダムヴァーチェ	3	ガデッサ（リヴァイヴ机）	3	ガデッサ（ヒリング机）	3	セラヴィーガンダム
ガデラーザ	2	ジンクスIV	3	ブレイヴ一般用试验机	4	レグナント	5	アルヴァトーレ
ブレイヴ一般用试验机	2	ジンクスIV	2	マスラオ	3	ブレイヴ指挥官用试验机	–	–
ブレイヴ指挥官用试验机	2	ジンクスIV	2	ブレイヴ一般用试验机	2	スサノオ	–	–
ジンクスIV ジンクスIV（指挥官机）	2	ジンクス	3	ジンクスII	3	ジンクスIII（アロウズ型）	4	ブレイヴ一般用试验机

机动战士ガンダムAGE

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダムAGE-1ノーマル ガンダムAGE-1タイタス ガンダムAGE-1スパロー	2	ジェノアス	3	Gエグゼス	5	ガンダムAGE-2ノーマル	–	–
ジェノアス	3	ジェノアスカスタム	–	–	–	–	–	–
ジェノアスカスタム	2	ジェノアス	3	Gエグゼス	–	–	–	–
Gエグゼス	2	ジェノアス	3	ジェノアスカスタム	4	ガンダムAGE-1ノーマル	–	–
ガフラン	3	バクト	4	ゼダス	–	–	–	–
バクト	2	ガフラン	3	ゼダス	–	–	–	–
ゼダス	2	ガフラン	3	バクト	4	ファルシア	5	デファース
ファルシア	2	ガフラン	2	バクト	3	ゼダス	5	デファース
デファース	2	ガフラン	2	バクト	3	ゼダス	3	ファルシア
ガンダムAGE-2ノーマル ストライダーフォーム	3	Gエグゼス	4	ガンダムAGE-1ノーマル	–	–	–	–

模型战士ガンプラビルダーズ ビギニングG

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ビギニング30ガンダム	2	ベアッガイ	3	スーパーカスタムザクF2000	4	フォーエバーガンダム	–	–
フォーエバーガンダム	2	フルアーマーガンダム	3	フルアーマーガンダムMk-II	3	スーパーカスタムザクF2000	4	ビギニング30ガンダム
ベアッガイ	2	アッガイ	3	ゴッグ	5	スーパーカスタムザクF2000	6	ビギニング30ガンダム
スーパーカスタムザクF2000	2	RFザク	3	ザクウォーリア	4	ザクIII	8	ザク50

ゲーム系（游戏系）

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
シャア专用リック・ドム	2	グフ	3	リック・ドムII	3	ドム・トローペン	4	ドワッジ
ブルーディスティニー1号机	2	陆战型ジム	2	陆战型ガンダム	3	ブルーディスティニー2号机	3	ブルーディスティニー3号机
ブルーディスティニー2号机	2	陆战型ガンダム	3	ブルーディスティニー1号机	3	ブルーディスティニー3号机	3	ブルーディスティニー2号机（ニムバスカラー）
ブルーディスティニー2号机（ニムバスカラー）	2	陆战型ガンダム	3	イフリート改	3	ブルーディスティニー1号机	3	ブルーディスティニー3号机
ブルーディスティニー3号机	2	陆战型ガンダム	3	ブルーディスティニー1号机	3	ブルーディスティニー2号机	3	ピクシー
イフリート改	3	イフリート	3	イフリート・ナハト	4	ブルーディスティニー2号机（ニムバスカラー）	–	–
ガンダム4号机	2	ガンダム	3	ガンダム5号机	3	ガンダム6号机	3	ガンダム7号机
ガンダム5号机	2	ガンダム	3	ガンダム4号机	3	ガンダム6号机	3	ガンダム7号机
アクトザク（マレット机）	2	ザクII	2	ザクII改	3	ハイザック	4	ザクIII
ガンダム6号机	2	ガンダム	3	ガンダム4号机	3	ガンダム5号机	3	ガンダム7号机
ガンダム7号机	2	ガンダム	3	ガンダム6号机	3	ガンダムMk-II（エゥーゴ仕様）	3	フルアーマーガンダム7号机
フルアーマーガンダム7号机	2	ガンダム	3	ガンダムMk-II（エゥーゴ仕様）	3	ガンダム7号机	5	パーフェクト・ガンダム
RX-81スタンダードアーマー	2	ジム・カスタム	3	ガンダム	4	フルアーマーガンダム	5	ガンダム7号机
エリク专用ゲルググ	2	高机动型ザクII	3	ゲルググJ	3	ゲルググM	4	ガルバルディα
イフリート・ナハト	3	イフリート	3	イフリート改	4	ギャン	4	ゲルググ
ガンダム试作4号机	2	ガンダム试作1号机	2	ガンダム试作2号机	2	ガンダム试作3号机ステイメン	3	ガーベラ・テトラ
サイコロガンダム	2	サイコ・ガンダム	3	サイコ・ガンダムMk-II	5	サイコ・ハロ	–	–
ピクシー	2	ジム・コマンド	3	陆战型ガンダム	3	ストライカーカスタム	4	ガンダム
イフリート	3	グフ	3	ドム	4	イフリート改	4	イフリート・ナハト
ザクI・スナイパータイプ	2	ザクI	3	ザクII	4	ザクキャノン	4	ザクI・スナイパータイプ（カークス机）
ジム・ストライカー	2	ジム改	2	ジム・スナイパーカスタム	3	ジム・カスタム	4	ストライカー・カスタム
ストライカー・カスタム	2	ジム	3	ジム改	3	ジム・ストライカー	4	ヘイズル
ガンダム试作2号机（MLRS装备）	3	ガンダム试作2号机	3	ガンダム试作1号机	3	ガンダム试作3号机ステイメン	4	ガンダム试作0号机
マツナガ专用ゲルググJ	3	ゲルググ	3	ゲルググM	4	ガルバルディα	4	ケンプファー
ガーベラ・テトラ改	3	リック・ディアス	3	ガンダム试作4号机	3	ガーベラ・テトラ	4	R・ジャジャ
真武者頑駄无	3	ガンダム	5	真武者頑駄无摩亚屈	–		–	–
真武者頑駄无摩亚屈	3	ガンダムMk-II（ティターンズ仕様）	3	ガンダムMk-II（エゥーゴ仕様）	4	真武者頑駄无	5	真騎士ガンダム
真騎士ガンダム	3	ガンダムMk-III	4	真武者頑駄无	5	真武者頑駄无摩亚屈	–	–
トルネードガンダム	3	フェニックス・ゼロ	4	ガンダム（ベーシック）	4	ターンAガンダム（ベーシック）	4	ガンダムAGE-1ノーマル（ベーシック）
ネティクス	3	アレックス	4	ガンダムMk-IV	4	量产型νガンダム	–	–
量产型ビグザム	3	ブラウ・ブロ	3	ビグロ	4	アッザム	5	ビグザム
グレート・ジオング	2	パーフェクト・ジオング	3	ビグザム	4	ノイエ・ジール	5	クイン・マンサ
ノイエ・ジールII	2	ノイエ・ジール	3	サザビー	4	ザク50	5	α・アジール
ギャプラン改	2	アッシマー	3	ギャプラン	4	Zプラス	4	ファイバー
ガンダムMk-IV	2	ガンダムMk-III	3	ネティクス	4	ガンダムMk-V	–	–
タイタニア	2	ボリノーク・サマーン	2	パラス・アテネ	3	キュベレイ	3	ジ・O
ギャン改	2	ギャン	3	ガルバルディα	4	R・ジャジャ	–	–
ビギナ・ロナ	2	ビギナ・ギナ	3	ビギナ・ギナII	3	ビギナ・ゼラ	8	ラフレシア
エビル・ドーガ	2	ギラ・ドーガ	2	エビル・S	5	α・アジール	5	ラフレシア
ザク50	2	ザクI	2	ザクII	3	ザクIII	5	エビル・ドーガ
リグ・リング	2	ゾロアット	3	ザンネック	3	ゴトラタン	4	リグ・コンティオ
ザンスパイン	3	リカール	3	ザンネック	4	ゲンガオゾ	4	V2ガンダム
デビルガンダムJr.	2	デスアーミー	3	マスターガンダム	4	デビルガンダム	5	グランドマスターガンダム
ガンダムアクエリアス	3	トールギス	4	ハイドラガンダム	4	ウイングガンダムゼロ	4	ガンダムエピオン
ガンダムベルフェゴール	3	ガンダムX	3	ガンダムアシュタロン	3	ガンダムヴァサーゴ	–	–
フェニックス・ゼロ	3	フェニックスガンダム	4	Zガンダム（ベーシック）	4	ヴィクトリーガンダム（ベーシック）	4	シャイニングガンダム（ベーシック）
フェニックスガンダム	4	クロスボーン・ガンダムX1（ベーシック）	4	エールストライクガンダム（ベーシック）	4	ガンダムエクシア（ベーシック）	6	フェニックスガンダム（能力解放）
フェニックスガンダム（能力解放）	4	νガンダム（ベーシック）	4	ウイングガンダム（ベーシック）	4	ソードインパルスガンダム（ベーシック）	4	ユニコーンガンダム（ベーシック）
ハロ	2	トルネードガンダム	3	フェニックス・ゼロ	4	フェニックスガンダム	10	サイコ・ハロ
サイコ・ハロ	2	フェニックスガンダム（能力解放）	4	ハロ	6	サイコロガンダム	–	–
レギナ	2	トルネードガンダム	4	ハルファスガンダム	8	バルバトス	10	クイーンアメリアス
ハルファスガンダム	2	レギナ	3	マスターフェニックス	4	ハルファスベーゼ	6	バルバトス
バルバトス	2	レギナ	3	ハルファスガンダム	3	バルバトス・ミラージュ	5	バルバドロ
バルバトス・ミラージュ	2	レギナ	3	バルバトス	5	バルバドロ	–	–
ハルファスベーゼ	3	ハルファスガンダム	4	ハルファスベーゼ ハルバード	8	クイーンアメリアス	–	–
ハルファスベーゼ ハルバード	2	ハルファスガンダム	3	ハルファスベーゼ	8	クイーンアメリアス	–	–
バルバドロ	2	レギナ	3	ハルファスガンダム	4	バルバトス	–	–
マスターフェニックス	2	フェニックス・ゼロ	3	フェニックスガンダム（能力解放）	4	ハルファスガンダム	10	クイーンアメリアス
クイーンアメリアス	4	レギナ	5	ハルファスベーゼ	6	バルバトス・ミラージュ	–	–

其他

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
フルアーマーガンダム	2	RX-81スタンダードアーマー	3	ガンダム	4	アレックス（チョバムアーマー）	5	パーフェクト・ガンダム
G-3ガンダム	2	ガンダム	3	ガンダム4号机	3	ガンダム5号机	3	アレックス

ガンキャノンII	2	ジム・キャノンII	3	ガンキャノン	4	ガンダム6号机（マドロック）	–	–
ガンタンクII	2	ガンタンク	3	陆战强袭型ガンタンク	3	ガンタンクR44	–	–
ジム・スナイパ–カスタム	2	ジム	3	ジム・スナイパ–	4	ジム・スナイパ–II	–	–
ジムキャノン	2	ジム	3	ジム・キャノンII	4	ガンキャノン	–	–
高机动型ザクII	2	ザクII	3	宇宙用高机动试验型ザク	4	ゲルググ	–	–
ザクキャノン	2	ザクII	3	高机动型ザクII	5	ゲルググキャノン	6	ザメル
ゲルググキャノン	2	ザクキャノン	3	ゲルググ	4	ガルバルディα	5	ケンプファ–
アッグガイ	2	アッガイ	3	ゴッグ	3	グフ	–	–
ガルマ专用ザクII	3	高机动型ザクII	3	ボルジャ–ノン	4	ザクII改	4	グフ
マツナガ专用高机动型ザクII	2	ザクII	3	宇宙用高机动试验型ザク	4	ゲルググ	–	–
ライデン专用高机动型ザクII	2	ザクII	3	宇宙用高机动试验型ザク	4	ゲルググ	–	–
ライデン专用高机动型ゲルググ	2	高机动型ザクII	3	ゲルググJ	3	ゲルググM	4	ガルバルディα
パ–フェクト・ガンダム	2	ガンダム	3	フルア–マ–ガンダム	4	パ–フェクト・ジオング	5	フォ–エバ–ガンダム
パ–フェクト・ジオング	2	ジオング	3	ハンマ・ハンマ	4	グレ–ト・ジオング	5	ビグザム
アクトザク	2	ザクII	2	ザクII改	3	ハイザック	4	ザクIII
ガルバルディα	2	ギャン	2	ゲルググ	3	ガルバルディβ	4	ケンプファ–
ガンダム试作0号机	3	ガンダム试作1号机	3	ガンダム试作2号机	3	ガンダム试作3号机ステイメン	3	ガンダム试作4号机
フルア–マ–ガンダムMk–II	2	ガンダムMk–II（エゥ–ゴ仕様）	3	ガンダムMk–III	3	ス–パ–ガンダム	5	パ–フェクト・ガンダム
ガンダムMk–III	2	ガンダムMk–II（エゥ–ゴ仕様）	2	ガンダムMk–II（ティタ–ンズ仕様）	3	ガンダムMk–IV	4	百式
メタス改	3	メタス	4	リゼル	4	百式	4	Zガンダム
百式改	2	百式	3	ガンダムMk–III	4	デルタガンダム	4	Zガンダム
量产型Zガンダム	2	ネモ	3	ガンダムMk–III	4	量产型ZZガンダム	5	Zガンダム
ZII	3	リゼル	3	ガンダムMk–III	3	リ・ガズィB・W・S	4	Zガンダム
Hi–νガンダム	2	量产型νガンダム	3	νガンダム	4	ユニコ–ンガンダム	4	ヾガンダム
νガンダムHWS	2	量产型νガンダム	3	νガンダム	4	Hi–νガンダム	5	ヾガンダム
リ・ガズィ・カスタム	2	リ・ガズィB・W・S	3	Zガンダム	4	ZII	4	量产型νガンダム
ギラ・ド–ガ（サイコミュ试验タイプ）	2	ギラ・ド–ガ	3	ヤクト・ド–ガ（ギュネイ专用机）	3	ヤクト・ド–ガ（クエス专用机）	5	サザビ–
ナイチンゲ–ル	3	サザビ–	3	シナンジュ	6	α・アジ–ル	–	–
量产型ZZガンダム	3	ジェガン	3	量产型Zガンダム	4	FAZZ	5	ZZガンダム
量产型νガンダム	3	ネティクス	3	Sガンダム	4	リ・ガズィ・カスタム	4	νガンダム
ビギナ・ギナII	2	ビギナ・ギナ	3	ビギナ・ゼラ	3	ビギナ・ロナ	4	ビギナ・ギナII（木星决战仕様）
ソ–ドカラミティ	2	カラミティガンダム	3	フォビドゥンガンダム	3	レイダ–ガンダム	–	–
アストレイゴ–ルドフレ–ム天ミナ	3	ムラサメ	3	アストレイレッドフレ–ムパワ–ドレッド	3	アストレイブル–フレ–ムセカンドL	3	アストレイゴ–ルドフレ–ム天
デスティニ–インパルス	2	フォ–スインパルスガンダム	3	セイバ–ガンダム	4	デスティニ–ガンダム	–	–
ガンダムアストレア	2	0ガンダム	3	ガンダムアストレアタイプF2	4	ガンダムエクシア	4	ガンダムヴァ–チェ
ガンダムアストレアタイプF2	2	0ガンダム	3	ガンダムアストレア	4	ガンダムヴァ–チェ	4	ガンダムアヴァランチエクシア
ジンクスII	3	ジンクスIII（アロウズ型）	4	ガンダムスロ–ネドライ	4	ガンダムスロ–ネツヴァイ	4	ガンダムスロ–ネアイン
ガンダムアヴァランチエクシア	2	ガンダムアストレアタイプF2	3	ガンダムエクシア	4	GNア–マ–TYPE–E	–	–
アドヴァンスドジンクス	2	ジンクス	3	ジンクスII	3	ジンクスIII（アロウズ型）	4	ジンクスIV
ヤ–クトアルケ–ガンダム	2	ガンダムスロ–ネドライ	2	ガンダムスロ–ネツヴァイ	2	ガンダムスロ–ネアイン	3	アルケ–ガンダム
ガンダムデルタカイ	2	デルタガンダム	2	デルタプラス	3	Sガンダム	4	νガンダム
シナンジュ・スタイン	3	ユニコ–ンガンダム	3	バンシィ	4	シナンジュ	–	–
タ–ンAガンダム（黑历史）	3	タ–ンAガンダム（能力解放）	3	タ–ンX	6	サイコ・ハロ	–	–

ベ–シック机

原机体	等级	目标机体1	等级	目标机体2	等级	目标机体3	等级	目标机体4
ガンダム（ベ–シック）	3	陆战型ガンダム	5	ガンダム	8	アレックス	15	ハロ
ゲルググ（ベ–シック）	3	ズゴック	5	ゲルググ	8	ジオング	15	ハロ
ガンダム试作1号机（ベ–シック）	3	ジム・カスタム	5	ガンダム试作1号机	8	ガンダム试作0号机	15	ハロ
ガンダム试作2号机（ベ–シック）	3	ゲルググ	5	ガンダム试作2号机（	8	ガンダム试作0号机	15	ハロ
Zガンダム（ベ–シック）	3	メタス	5	Zガンダム	8	ZII	15	ハロ
百式（ベ–シック）	3	リック・ディアス	5	百式	8	デルタガンダム	15	ハロ
ガンダムMk–II（ベ–シック）	5	ガンダムMk–II（ティタ–ンズ仕様）	5	ガンダムMk–II（エゥ–ゴ仕様）	8	ガンダムMk–III	15	ハロ
ZZガンダム（ベ–シック）	4	量产型ZZガンダム	5	FAZZ	8	ZZガンダム	15	ハロ
キュベレイ（ベ–シック）	4	エルメス	5	量产型キュベレイ	8	キュベレイ	15	ハロ
νガンダム（ベ–シック）	3	ジェガン	5	量产型νガンダム	10	νガンダム	15	ハロ
サザビ–（ベ–シック）	3	ギラ・ド–ガ	5	ギラ・ド–ガ（サイコミュ试验タイプ）	10	サザビ–	15	ハロ
ユニコ–ンガンダム（ベ–シック）	4	ジェスタ	8	ユニコ–ンガンダム	10	バンシィ	15	ハロ
シナンジュ（ベ–シック）	3	ギラ・ズ–ル	5	シナンジュ・スタイン	10	シナンジュ	15	ハロ
ガンダムF91（ベ–シック）	4	ガンダムF90	5	量产型ガンダムF91	8	ガンダムF91	15	ハロ
クロスボ–ン・ガンダムX1（ベ–シック）	4	フリント	8	クロスボ–ン・ガンダムX1	10	クロスボ–ン・ガンダムX3	15	ハロ
ヴィクトリ–ガンダム（ベ–シック）	3	シャッコ–	5	ガンイ–ジ	8	ヴィクトリ–ガンダム	15	ハロ
シャイニングガンダム（ベ–シック）	3	ライジングガンダム	6	シャイニングガンダム	8	マスタ–ガンダム	15	ハロ
ウイングガンダム（ベ–シック）	4	ガンダムジェミナス01	5	ウイングガンダム	8	ウイングガンダム（EW）	15	ハロ
ト–ルギス（ベ–シック）	3	ト–ラス（ホワイトファング仕様）	5	ト–ルギス	10	ガンダムエピオン	15	ハロ
ガンダムX（ベ–シック）	5	ガンダムエアマスタ–	5	ガンダムレオパルド	8	ガンダムX	15	ハロ
タ–ンAガンダム（ベ–シック）	3	カプル	5	ハイヒ–ル	8	タ–ンAガンダム	15	ハロ
ゴ–ルドスモ–（ベ–シック）	4	フラット	5	シルバ–スモ–	8	ゴ–ルドスモ–	15	ハロ
エ–ルストライクガンダム（ベ–シック）	3	M1アストレイ	5	ストライクル–ジュ	8	エ–ルストライクガンダム	15	ハロ
イ–ジスガンダム（ベ–シック）	5	デュエルガンダム	5	バスタ–ガンダム	8	イ–ジスガンダム	15	ハロ
ソ–ドインパルスガンダム（ベ–シック）	5	ザクウォ–リア	8	フォ–スインパルスガンダム	10	デスティニ–インパルス	15	ハロ
ガンダムエクシア（ベ–シック）	4	ガンダムエクシアリペア	6	ガンダムエクシア	8	ガンダムアヴァランチエクシア	15	ハロ
0ガンダム（ベ–シック）	3	0ガンダム	6	0ガンダム（实战配备型）	10	リボ–ンズガンダム	15	ハロ
オ–バ–フラッグ（ベ–シック）	4	GNフラッグ	6	アヘッド・サキガケ	8	ブレイヴ–般用试验机	15	ハロ
ガンダムAGE–1ノ–マル（ベ–シック）	4	Gエグゼス	6	ガンダムAGE–1ノ–マル	10	ガンダムAGE–2ノ–マル	15	ハロ
ゼダス（ベ–シック）	3	ガフラン	5	バクト	8	ゼダス	15	ハロ









文 阿鲁

RPG 角色扮演・机器人

纸盒战机 W

ダンボール战机 W

Level-5	2012年10月18日	日版	1～6人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

由Level-5出品的“《纸盒战机》系列”以其优秀的素质广受玩家的好评，如今该作的正统续作正式于PSP和PSV双平台登场。与初代作品相比，游戏在不少细节上做出了变化，流程中大量的剧情插入也让整个游戏玩起来颇具看点，系统和战斗方面也有比较明显的变化，通关后也有大量的收集和隐藏要素等待开启，并且PSP版还可以与PSV版进行联机，喜欢机器人对战的朋友可别错过了。

系统详解

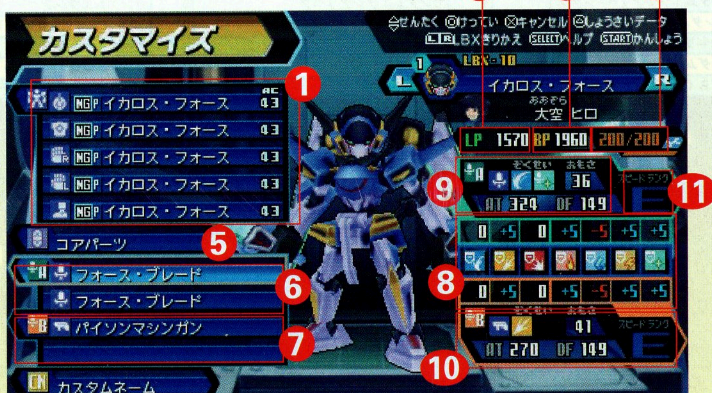
菜单解说

名称	解说	
カスタマイズ	进入机体组装界面	
	LBX カスタマイズ	给机体更换部件
	LBX プレイヤー	查看角色的武器等级和技能熟练度
	必杀ファンクション	必杀技设置界面
	バトルアイテム	装备战斗道具
	メンテナンス	回复机体的损耗度以及对机体进行扩张
パーティ	查看玩家的队伍	
	スキル	装备技能
	LBX のへんこう	更换角色使用的 LBX
	ぶきじゅくれんど	查看武器熟练度以及已学会的必杀技
	さくせん	变更作战方针
	いれかえ	更换出战成员
メンテナンス	回复机体的损耗度，一般选择第二项对所有机体进行回复，前期道具不多时可选择进入商店进行免费回复	
シーカーボード	留言板，详情见后文的“留言板 & 分支任务”部分	
せんせき	查看玩家的战绩	
せってい	变更各种设定	



机体设置界面说明

1. 各部位部件名称
2. 机体损耗度，每进行一场战斗都会有所损耗，战斗中逃跑损耗则更多，可通过使用润滑剂（グリス）进行回复
3. 机体的血量，为 0 时则无法继续战斗
4. 机体的电量，任何行动都会消耗，耗光了也可以继续行动，但发动必杀时容易进入过热状态（无法冲刺和攻击）
5. 更换内部组件
6. 当前装备的主武器
7. 当前装备的副武器
8. 防御性能补正
9. 主武器装备栏，AT 代表攻击力、DF 代表防御力，英文字母代表移动速度
10. 副武器装备栏
11. LBX 的重量



外部组件

外部组件是游戏的核心之一，除了可以改变LBX的各种基础能力数值外，更是可以直观地改变LBX的外形，让玩家真切地体会到DIY的乐趣。LBX的外部组件主要分为7个部分，分别是头、胸、左手、右手、腿部以及武器和盾牌，其中头、胸、左右手和腿部5类部件主要决定了机体的血量、防御、优点以及弱点属性，部分套装会附加特殊必杀技，而部分稀有部件（部件按珍稀程度分为NG、HG和MG，越稀有的部件初始能力和升级后的成长率越高）还会附加特殊效果。武器决定了机体的攻击力和攻击属性，盾牌则主要增加防御力和防御属性，这两类部件优先选择攻防较高的即可。每个部件都有重量的设定，一般来说防御力越高的组件，重量也就越重，机体的轻重会直接影响到机体的移动速度。不过游戏中有组件调整功能（チューンナップキット），可以对身体部分的组件进行重量的调节（光标选择身体部件时按□键即可调整组件的重量，防御力和组件的重量同时增减），是选择轻快的机体主攻还是选择厚重的机体压阵就由玩家自己来权衡了。



机体内部扩张

内部各组件的大小和形状不一，需要玩家在尽量不浪费机体内部空间每一个空格的前提下手动安装到LBX的体内，一般来说部件性能的优异程度与消耗空间的多少成正比。在本作中，CPU、核心储存器、马达和电池这四类核心部件必须放在中央绿色的空间内，而周边的空间只能用来放置辅助零件，在游戏初期，机体内部空间较少的时候，如何更有效地利用内部空间是需要花时间来考虑的。游戏中后期可以在商店购买道具“コアボックス扩张キットM”和“コアボックス扩张キットL”，然后在菜单界面选择“カスタマイズ”→“LBXカスタマイズ”→“メンテナンス”，选择机体后使用“CB扩张キット”就可以扩大机体内部的绿色空间，这样一来就可以放置更多的核心部件，让机体的战斗力和续航力更加持久。

技能

本作新增的要素，随着角色等级的提升，可以学会各种技能，装备后可以提升机体的各种附加能力。已装备的技能在完成战斗后可以获得熟练度，达到一定程度后可以升级，技能所发挥的效果会随着等级的提升而增强。技能等级最高为10级，刚开始只能装备一个技能，技能槽会随着角色等级的提升不断解锁，每位角色最多可同时装备5种技能。



内部组件

外部组件给人的直观感受是机体的外观，而内部组件则主要涉及到机体的整体性能。在菜单界面选择“カスタマイズ”→“LBXカスタマイズ”→“コアパーツ”就可以进行内部组件的安装工作了。内部组件分为CPU、核心储存器（コアメモリ）、马达（モーター）、电池（バッテリー）和辅助零件（辅助パーツ）五大类，其中CPU可提高某系武器的攻击力，机体在更换武器的同时一定记得把CPU也给换掉；核心储存器决定可安装必杀技和超必杀技的数量，建议使用“必杀×2、超必杀×2”的部件；马达决定了移动BT消费百分比（百分比越大，移动时消耗BP越快）和Cゲージ出力（Cゲージ出力越大，必杀槽累积速度越快）；电池决定了机体的BP总量；辅助零件则可以在LP、BP、防御力以及防御属性上附加能力，其中马达和电池的安装还对应异常状态耐性（按△键查看），通过组装内部组件可以进一步提升LBX的各项性能。



必杀技

在菜单界面选择“カスタマイズ”→“LBXカスタマイズ”→“必杀ファンクション”选项，在这里可以装备已经学会的各种必杀技，只有进行这项操作后才能在战斗中使用必杀技。必杀技分为普通必杀技和超必杀技，必杀技的安装数量和种类与内部组件的核心储存器挂钩。每种必杀技都要消耗对应数量的必杀槽（Cゲージ）才能发动，战斗中除了拾取战场上增加必杀槽的道具外，在机体有BP的情况下，攻击命中敌人也会蓄积必杀槽，必杀槽最高只能累积到5。普通必杀技使用后会马上释放，不过敌人可以防御或躲避（倒地或浮空时必中）；超必杀技发动后会进行一段时间的蓄力，完成蓄力后立即发动，无视对手距离造成伤害。部分超必杀技可攻击大范围内的所有敌方机体，蓄力期间受到一定程度的攻击后会被打断，不过蓄力时受到的攻击不削减LP。对手使用必杀技时我方也可以进行躲避，后期的敌人也会使用超必杀技，此时要尽快将其打断。

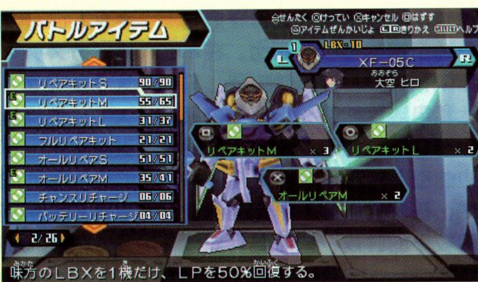


组件的升级

战斗胜利后，LBX的外部组件可获得经验并升级。身体组件升级后可以提升机体的LP和DF，武器升级后则可以学会新的必杀技和超必杀技。武器等级满级为25级，不过每种武器的等级都需要单独提升，想全部练到满级需要花很多的时间，这里建议主武器一直使用自己常用的武器，而副武器则专门用来练其他武器的等级。

战斗道具

想给LBX装备战斗道具可选择“カスタマイズ”→“LBXカスタマイズ”→“バトルアイテム”，战斗道具分为回复类（绿色药丸）和攻击类（红色药丸），每架机体最多只能装备三种战斗道具，而且每种道具都有数量的限制。在面对比较困难的战斗时，建议给同伴装些回复道具，同伴的AI虽然不擅长进攻，但吃药还是很及时的。



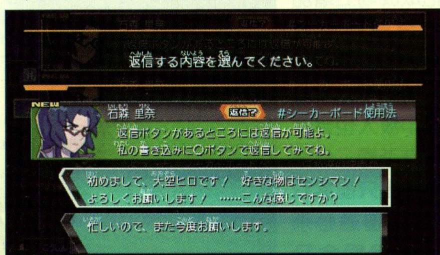
商店&扭蛋机（ガシャポン）

在商店里可以买到LBX的外部和内部组件、各种战斗道具、用于维护机体的润滑剂、扩张用道具以及战斗场景，另外在进入商店时会自动回复玩家所有LBX的损耗度。本作除了可以通过LBX迷宫战大量刷出外部组件和武器来卖钱，挑战排位战也是个不错的赚钱方法。扭蛋机大部分都在商店里或商店旁边，不同地方的扭蛋机可以抽取不同系列的奖品，的花费和能入手的物品各不相同，虽然每个系列里主打的是某机体部件的套装，不过实用性并不高，还不如到LBX迷宫战和排位战里去刷各种部件，当然后期有足够的资金了可以通过扭蛋机刷部件收集度。



留言板&分支任务

在菜单界面选择“シーカーボード”可进入留言板系统，这里是游戏中角色们闲聊的地方，其中“タイムライン”为查看实时信息、“タグリスト”为查看特定的条目、“クエストリスト”为分支任务列表。在聊天记录中，某些人名的右边会出现“返信？”的字样，按○键确认后可以针对此人提出的问题进行回答，此时会出现两个选项，选择正确的选项会完成这个话题，选择错误的话话题也随之结束，本作中的分支任务就隐藏在这些需要“返信”的话中，并且必须选择了正确的选项后才能将触发分支任务，好在即便选择错误也可以进行重新选择触发。



关于密码

输入密码后可以获得特定的机体套装，在第10章之后就可以在ミソラタウン驿的ゲーマーズマーヤ买到了。下面列出已公布的密码。

机体名	密码
圣骑士ペルセウス	えぎもうよばさじ
勇者エルシオン	ぼにみくだいがで
シャルナック（红）	ひたぎになといこ
イカロス雷门Z	らだとなよえふさ（需更新1.01版本）
イカロス雷门F	ずきるがまいのは
トロイ（黑）	ばくゆうぶむんご
トリトーン（黑）	そにうわよんみと
エルシオン（蓝）	みとらていやこぎ
ミネルバ（黄）	ひぼてきちないれ
ヴァンパイアキャット（黄）	れもやえてすだん
ジャンヌD（黑）	もゆらえうぼゆみ
宇宙英雄ペルセウスS	えるかそぐてらみ
ローズジャンヌD	ゆもうすばじのみ
白龙リュウビ	ねてむもかいぞぬ
海贼王トリトーン	あもりのてんぎし
イカロス・ゼロ（蓝）	こふちえわのきま
ミネルバ改（蓝）	となえわかせいお
ペルセウス（红）	9ニンノユウシャ
プロト・I（黄）	がよあくもたえい
アーミーイカロスZ	とのまなごんざい
アーミーイカロスF	ちこばなりまうじ
エルシオン・ディード	てんぜいたぬへう
ミネルバ改・天	つろうぎにめよざ
サウラス（红）	ゆすみてもやろぐ
シン・エジプト（黑）	よきりたのふしな
アキレス・ディード（红）	むほちえのらぴち
期间限定获得机体	
炎帝ミネルバ	おれぶえごむじす（需更新1.01版本，且在游戏发售后2个月内输入）

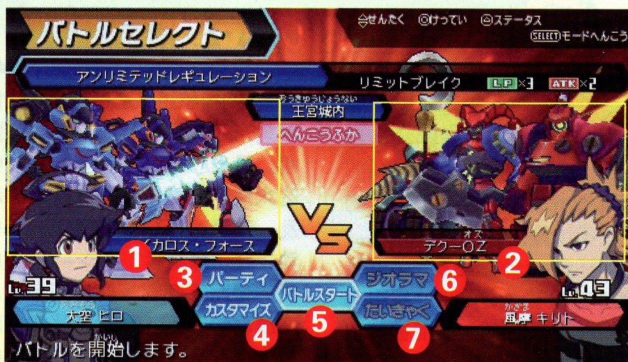
战斗

操作说明

键位	说明
滑杆	移动
方向键	↑为取消锁定、←/→为切换锁定目标、↓为切换武器
□	攻击，配合方向键可使出多样的攻击方式，攻击时会消耗气力槽
△	按住不放再按 L/R 为切换锁定目标
○	冲刺，需要消耗气力槽，可持续按住○快速移动也可通过点击○进行短距离冲刺，连续冲刺时气力槽和 BP 消耗得很快，要谨慎使用
×	跳跃
L	防御，防御对手的连续攻击时会造成防御崩坏，在对手攻击的瞬间防御可造成对手的攻击崩坏
R	使用必杀技，需按下 R 键后再按对应的按键发动必杀
SELECT	切换远、近视角
START	暂停游戏，按△键可更换同伴的作战方针，其他按键则对应已装备的战斗道具

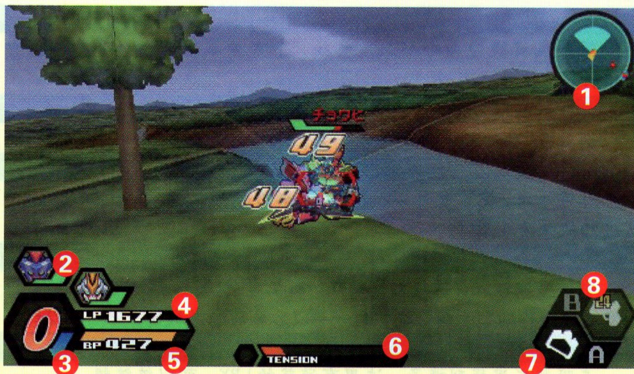
战斗准备界面说明

1. 我方出战机体数量和信息
2. 敌方出战机体数量和信息
3. 进入队伍菜单
4. 进入设置菜单
5. 战斗开始
6. 更换场地
7. 逃跑



战斗界面说明

1. 小地图，红色为敌方机体，不过战斗场地通常不大，小地图实用性并不高
2. 同伴机体的头像和血量
3. 必杀槽，在电量有剩余的情况下，攻击命中敌人时会增加，地图上有时也会出现增加必杀槽的道具
4. 机体的剩余血量
5. 机体的剩余电量
6. 气力槽，冲刺和攻击都会消耗，一段时间不使用消耗气力槽的动作时会快速回复，当气力槽耗光时一定时间内攻击力和移动能力大幅下降并无法进行冲刺，直到气力槽自动回复为止
7. 当前使用的武器
8. 备用武器



受身

机体在倒地或浮空时按键即可受身，受身后有短暂的无敌时间，由于本作可以对倒地的机体持续攻击，因此很大程度需要利用受身的无敌时间来避免被对手不断攻击。虽然受身后有无敌时间，不过受身会消耗一半的气力槽，这就意味着受身后的行动一定程度受到了限制，选择好的受身时机在实战中是非常重要的。

终极破坏

在使用必杀技且必定能击破最后一名敌人时会形成终极破坏，通过终极破坏完成战斗后能获得额外的奖励，额外奖励的物品上带有F字样，在挑战后期排位战以及难度较高的邀请战时可以利用终极破坏来提高获得高级部件的几率，以便更快地强化机体进行更高难度的挑战。

攻击

本作在战斗系统上和初代作品相比有较大改动，倒地追击时不再是1点伤害，如果对手不利用受身时短暂的无敌时间进行躲避或还击的话会非常被动。除了远程武器外，所有的武器都可以进行连击，虽然攻击会消耗气力槽，但控制好节奏基本可以在对手未自动起身前将气力槽蓄满后继续连击，如果敌人死活不受身，那就再也没有起身的机会了。所有的武器都可有蓄力攻击，蓄力时不影响气力槽的回复，某些武器（例如双手持剑）可以通过普通攻击配合蓄力攻击非常有效地压制敌人。



邀请战

调查模型店旁边或飞船1楼研究室的纸盒就可以打电话叫出朋友进行对战了。可以进行对战的人数会随着游戏的进程逐渐增加，对手的血量不算多，不过攻击力普遍比较高，建议通关后再来挑战。

（LBXダンジョンバトル）

LBX 迷宫战

第4章开启的系统，在游戏中心、神龙塔等地调查游戏框体就可以玩到，相当于替换了初代作品中的卡片战斗，游戏的目的是在指定时间内消灭掉指定数量的敌人。该游戏共有四个关卡（第四个关卡在通关后开启），每个关卡分为金、银、铜杯三个等级，根据玩家过关后的得分来进行判定，过关的等级越高，最后获得的奖励部件就越多，可以通过这个游戏来快速、大量刷部件。该游戏采用横版场景，场景里还会隐藏一些道具，在小地图上以绿点标明。在场景里可自由移动，碰到敌人后自动进入战斗，如果此时地图上有其他靠得较近的敌人正往触发战斗的方向前进的话，那么进入战斗后不久他们便会作为敌方增援加入战斗。在LBX迷宫战里，只有通过战斗中拾取道具、在场景中找到道具以及自己使用道具才能对机体进行回复，因此在进行游戏前记得给参战机体装备足够的回复道具。LBX迷宫战的价格会随着等级的提高而增加，总体来说价格不算贵，随便卖几个过关后获得的部件就能值回票价。另外，在流程中也会出现类似LBX迷宫战的战斗，不过完成条件变成了到达指定地点。

（ランキングバトル）

排位战

本作的排位战增加到了200场，战胜该排名的对手后才会开启更高的排名，通关后可以从第161名直接挑战。排位战的难度很高，排名每提升10或20名后，对手的等级就会提高，另外在挑战到某些名次（例如100名）时会出现BOSS战，需要完成战斗后才能进行接下来的排位战。排位战的对战选手攻击力不算太夸张，不过血量非常厚，在没有足够强力的武器和海量的回复道具前不推荐进行挑战，条件允许的情况下尽量和同伴联机挑战排位战（本作的AI实在不敢恭维）。排位战在记录点选择“きょうりょく/たいせん”→“ランキングバトル”即可进入，在排位战界面里，第一个选项为单人挑战、第二个选项为加入别人的队伍进行挑战、第三个选项是自己开房邀请朋友进行挑战。



关于武器

游戏中的武器共有八大类，分别是剑、长枪、拳刃（ナックル）、锤（ハンマ-）、单手枪、双手枪、火箭筒（ランチャ-）和武器腕。除了武器外还有盾牌可以装备，不过只有单手武器才能配盾牌，其中拳刃、锤、双手枪、武器腕都是双手武器，装备后就无法再装备盾了。每种武器都有对应的物理属性和附加属性，物理属性分为斩、贯和冲三种，该属性如果与自身机体的优秀属性相同会有攻击提成，如果恰好克制对手的机体属性造成的伤害会大幅提升；附加属性分为火、水、雷、光四种，除了高属性数值对低属性数值的机体有伤害加成外，攻击还能附加各种异常状态，例如火属性的过热、水属性的浸水、雷属性的麻痹等。



遇敌模式

本作在走迷宫上花费了不少心思，共设计了三种遇敌模式。第一种比较传统，敌人为可见式，可以远远绕开避免触发战斗，不过一旦被敌人发现后基本就跑不掉了；第二种遇敌模式是曾在初代作品中出现过的走格子，本作将其进行大幅改动后再次搬上了游戏。玩家可以在有连接的格子间自由移动，走到有红灯的格子上必定会遇敌，这种战斗可以选择逃跑，除此之外格子中还有LBX，它们会在玩家移动的同时以一定的规律行动，碰到后也会进入战斗，不过这种战斗无法逃跑。在走格子模式里，玩家往往还要开启场景中的各种开关或者开启前往深处的门后才能到达指定地点；第三种遇敌模式类似LBX迷宫战，详情参见前文的“LBX迷宫战”部分。



流程详解

第1章 LBXの反乱

剧情 “变革者”事件一年之后，山野伴从当初那个幻想着能拥有LBX的少年逐渐成长为一名拯救世界的英雄，不过骨子里依旧热爱LBX。山野伴在参加LBX新品发布会的途中意外邂逅了大空广，他玩格斗游戏20连胜，却因为奖品被掉包而开始学习LBX基础操作。热情的山野伴教授了大空广关于LBX的基本要领，之后他便赶去参加发布会，谁知道在发布会途中，会场所有的LBX突然全部失控，开始对来宾进行攻击，而山野伴的同伴川村亚美与青岛和也都在这次的骚乱中被绑架。自称“探测者”（ディテクター）的神秘组织通过屏幕向全世界宣布了他们想要统治世界的野心。另一方面，正在进行LBX训练的大空广突然感知到了会场的动乱，并及时赶到与山野伴一起行动，在“探路者”（シーカー）成员的帮助下夺回了作战司令部。在战斗中遇到了帮助山野伴一起打倒了敌人的LBX操作员风摩桐户，不过他的目的似乎并不是摧毁“探测者”的野心，而是打倒他心目中的强者——山野伴。



流程

离开游戏中心前往“公园”，剧情后开始教学战斗。战斗基本没有难度，熟悉操作之后就赶紧解决掉对手继续流程吧。

↓

操作成员换为山野バン，前往“トキオシアデパート”，剧情后川村和青岛加入队伍。

↓

前往5F参加LBX新产品发布会，剧情后进行3对3的两连战。

↓

往楼下走，途中会有LBX游荡，接触后触发战斗。在4F触发战斗，这次的战斗为1对2。

↓

剧情后操作成员换为大空ヒロ，前往4F触发战斗，战斗为1对3，大空ヒロ操作的LBX血量减少到一半以后自动触发剧情。

↓

在服装店里找到裤子，这里有游荡的LBX，可以练练级。

↓

前往楼下时触发剧情，然后在服装店右侧找到衣服，剧情后再度和山野バン汇合，之后进行2对3的战斗，优先解决掉使用机枪的杂兵就没什么难度了。

↓

战斗结束后触发剧情，山野バン获得新的LBX，之后通过工作人员入口一路往下，从最下方的门离开来到地下停车场。

↓

到A-3的2号停车位开启暗门，进入后一路往下遭遇2对3的战斗。

↓

在最底层通过秘密通道进入作战司令室，接下来需要进行连续三场战斗。

BOSS战 Gレックス



这次的战斗为三连战。第一场战斗将敌人任意机体削减到一定血量后开始关于必杀技的教学，之后才是正式的战斗。前两场是杂兵战，由于是以少打多，注意不要被敌人围攻。第三场战斗才是真正的 BOSS 战，对手只有两架机体，使用拳刃的Gレックス攻击速度较快，并且机体本身耐久较高，不过只要将其中一架机体的 HP 削减到一定程度后就会触发剧情，一架神秘机体作为我方增援登场，之后便是 3 对 2 的战斗，由于我方机体数量占优，战斗几乎没有难度。

第2章 世界への旅立ち

剧情

在山野伴和大空广的努力下，“探路者”夺回了自己的作战司令部，而一路帮助伴一行人的、代号为眼镜蛇（コブラ）的男子也说出了“探测者”正在全世界范围搜索并控制这些有能力的LBX操作者，亚美与和也显然也是被敌人看重了操作LBX的能力而被俘的，不



过这个恐怖集团这么做的原因却不得而知。目前出产的LBX都搭载了M回路，目的是为了在LBX不受控制或进行危险行为时强制性地让LBX停止行动，不过恐怖组织却利用这个漏洞反而控制了所有的LBX，为了对抗这个恐怖组织，山野博士专门设计了三架没有搭载M回路的LBX，其中两架已经在山野伴和大空广的手里，而第三架机体是涉谷武斗大会的冠军奖品，山野伴和大空广为了与第三名同伴汇合，下一个目标就是前往这里。

花咲兰凭借高超的格斗技巧轻松获得了武斗大会的冠军，但同时她和刚刚拿到的LBX也成为了恐怖组织的目标。危急时刻伴和广及时赶到，三人一起击退了来袭的敌人，经过交谈后花咲兰决定加入这个拯救世界的队伍。回到司令部和大家打过招呼后，很快便得到了亚美与和也的行踪，虽然最终失去了准确的追踪信息，不过可以推断他们正在向A国方向移动。前往营救的途中，眼镜蛇分析敌人很可能是通过电脑来对LBX进行控制的，而这次飞行的目的地就是A国的NICS（次世代国际宇宙局的缩写）。大家正在休息的时候，突然传来了飞机失控的消息，经过调查后发现是不明LBX入侵了飞机内部并控制了电脑，在山野伴三人的努力下，夺回了飞机的控制权，众人有惊无险地到达了目的地A国。



流程

剧情结束后和山野バン对话，之后离开作战司令部，通过大地图来到商店街的模型店和店主对话。接下来是 LBX 更换以及内部组件更换的教学，根据店主的提示更换LBX以及内部组件，完成后和店主对话。

↓

和店里的人对话后进行对战，胜利后店铺功能正式开启，并且可以调查店铺外的对战盒子进行邀请战。

↓

前往シブヤ武斗馆，剧情后操作花咲ラン的 LBX 进行 4 场战斗，总体难度都不算高，第二场战斗为 2 对 3，注意别被围攻，引开敌人各个击破。

↓

战斗结束后花咲ラン加入队伍，前往トキオシアデパート的司令部。

↓

分别和コブラ、结城研介和石森里奈对话，然后和宇崎拓也对话，最后和山野バン和花咲ラン对话，之后队伍暂时解散，操作成员变为山野バン。

↓

操作山野バン回家(住宅街)，剧情结束后操作成员变为大空ヒロ。

↓

前往商店街，在模型店门口和山野バン对话开启分支任务系统。

↓

完成前两个分支任务筹集 3 万元后前往トキオシアデパート和门口的老人对话，将之前在服装店借走的衣服的裤子的钱还给他。（大爷最后没有要钱，LUCKY！）任务一：接受任务后先和模型店的沙希对话，然后和汉堡店的店长对话获得任务道具，最后返回模型店将东西交给沙希即可；任务二：接受任务后和トキオシア公园的星山对话，之后在对战中获胜即可。

↓

返回大地图前往空港，在飞机上和コブラ对话，之后返回座位休息。

↓

剧情后分别在化妆室、会议室以及格纳库消灭企图控制飞机的LBX。

第3章 Nシティ大搜查线

剧情

伴刚下飞机就被一名叫杰西卡的女生拦住，她要求进行LBX的比试，伴轻松取得战斗的胜利。杰西卡也因此承认了伴的实力，之后她将众人带到了NICS总部，经过短暂的交谈后，NICS的长官表示愿意全力帮助伴一行人找到亚美与和也的下落。就在众人商议之时，A国所有的LBX发生了暴走现象，原来“探测者”的魔爪已经伸到了这里。很快，“探测者”的发言人就发布了已经占领N市的消息，并要求A国总统立即退位，否则就会发动攻击毁灭N市。伴一行人为了解除这次的危机而展开行动，想要解除LBX的暴动就必须找到控制它们的发信源，经过一系列排查，最终将发信源锁定在了移动中的地铁。进入地铁后遇到的是我们的“老朋友”神谷浩介，不过对方被戴在脖子上的装置洗脑，貌似已经不认得伴了。经过激烈的战斗，大空广和杰西卡合力击败了神谷的LBX，解除了暴动的危机。



流程

飞机降落后马上与ジャンヌD进行战斗，没什么难度的一战，靠近后猛攻，对方基本没有出手的机会。

↓

和ジェシカ对话后前往 NICS 的指令室。

↓

与 NICS 的长官对话，剧情后ジェシカ加入队伍。

↓

控制山野バン小队前往中央公园，途中会有拦路的敌人，一路走到最深处触发剧情。

↓

控制大空ヒロ小队穿过第 57 号街道。

↓

前往ウエストゲート驿调查列车尾部，进入列车后往车头方向前进，在最深处进行战斗。

↓

在车头调查电脑。

BOSS 战 マスタ－コマンダド改

本场战斗有3分钟的时限，敌人的血量很多，不过攻击欲望较低，并且倒地后几乎不会做出回避动作，我们只需要将其击倒在地一次就能在其起身之前回满气力槽将其再次击倒，对方根本没有还手之力。



第4章 ドラゴンタワーの再会

剧情 就在众人以为解决了事件时，列车突然飞奔起来，如果不将列车停下后果将会非常严重。关键时刻，海道金操作他的LBX在隧道中设置大量的丝线，最终将列车强行停了下来，避免了悲剧的发生。和海道重逢后，对方也表示愿意加入到对抗“探测者”的队伍中，回到NICS总部后，大家都为多了一个超强的战力感到高兴，不过除了海道这个惊喜外，杰西卡的父亲还为众人带来了另外一个惊喜，那就是传说中的超级黑客宅十字（オタクロス）也加入到了对抗“探测者”的队伍中。根据宅十字的调查，暴走的LBX都是被名为司令电脑的超级电脑所控制，而下一个探索到的司令电脑位置在中国。





由于LBX的暴动，迷你轨道公司的股份收到了严重的影响，现任社长宇崎拓也被迫下台。另一方面，伴一行人利用专机很快来到了中国，经过调查后将司令电脑的范围锁定在了繁华街附近，通过仔细寻找后终于在神龙塔（ドラゴンタワ－）的顶层找到了目标，完成任务的同时也将被敌人控制的川村亚美给解救了出来。

流程

和マンゲ－ス对话后海道ジン加入队伍。

↓

返回NICS本部，在指令室触发剧情后离开时选择“？？？”房间。

↓

与ジェシカ和オ－ウェン对话，之后前往指令室和オ－ウェン对话。

↓

在飞机上与オタクロス对话，之后前往驾驶室以及1楼的研究室，在研究室里可以使用商店功能。

↓

在研究室与オタクロス对话后进行训练战，对手是山野バン与海道ジン的组合，无论胜负都能触发剧情。

↓

返回座位等待飞机降落，之后前往1楼的控制室与オタクロス对话。

↓

前往繁华街，在ドラゴンタワ－前触发剧情。

↓

在ドラゴンタワ－门口发现门票被偷了，之后前往路地里，通过走格子来到左上方的店铺，途中以及店铺处都会触发战斗。

↓

拿到票后进入ドラゴンタワ－，从右侧的门进入后继续走格子前往第二层。

↓

在第二层试玩LBX迷宫战，之后从左侧的通道进入继续走格子来到顶层。

↓

通过断裂的道路后操作成员变为花咲ラン，在顶层遭遇熊猫进行1对3的战斗，敌人的攻击欲望不强，将ダ－クパンドラ的HP削减到一定程度后触发剧情。

↓

操作成员变为山野バン，与川村アミ进行2对3的战斗，完成战斗后进入巨大熊猫的内部解除程序。

↓

前往驾驶室与人工自能对话，然后选择飞往日本，进入空港触发剧情。

BOSS 战 ダ－クパンドラ

作为同伴的合体LBX除了个头大之外没有其他优势，趁其吸引火力的时候先解决掉两名杂兵，剩下的黑暗潘多拉就只有被虐的份了。

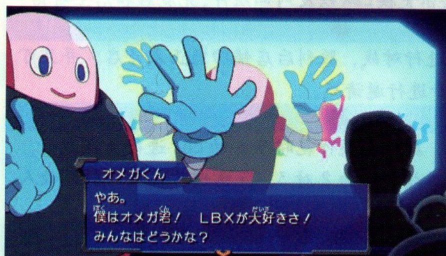


第5章 潜入オメガダイン

剧情 安顿好亚美之后，又迎来了新的同伴——灰原裕也，作为“变革者”事件的受害者，经过休养后他已经基本恢复，而这次是为了向海道金报恩而加入了对抗“探测者”的队伍。由于LBX的暴走跟M回路有关，花咲兰提出只要将M回路全部拆除就能避免暴走事件的继续发生，不过这个提议马上就被否定了，因为LBX管理机构欧米茄达因根据政府的要求编写了关于M回路的报告书，里面明确指出M回路与暴走事件没有因果关系，其理由是M回路只会接受到紧急停止LBX行动的新号，不会被其他信号所控制。不过从之前的两次事件来看，LBX的确是被不明信号所控制，并且在N市发生LBX暴走时，曾发出过强制LBX停止行动的信号，不过也并没奏效，看来这份报告书里还有着不为人知的隐情，为了探明真像，就只有潜入欧米茄达因。



就在众人刚到达欧米茄达因所在的L市上空时，传来了埃及发生LBX暴走的事件，情急之下宇崎拓也决定分成两支队伍，伴、金和裕也跟他一起进入欧米茄达因进行调查，其他人则跟随眼镜蛇一起前往埃及解除LBX暴走事件。伴一行人有惊无险地走到了欧米茄达因的深处，在这里遇到了欧米茄达因的测试玩家风摩桐户并与其交战，就在众人快要到达司令电脑附近时，却被副总统带领的政府人员所阻止，副总统表示这里由于危及到国家的安全已经被封锁。虽然伴一行人被安全地送离了欧米茄达因，但也代表着之前的努力全都白费了。另一方面，大空广带队寻找藏在埃及的司令电脑，途中遇到了自称来埃及度假的五条，并最终在五条的帮助下解除了司令电脑对LBX的控制以及酒店的危机，并且大空广对自己能感知未来即将发生的事这一能力有了新的认识。



就在大空广一行人

在为解除埃及地区LBX暴动事件而奔波时，欧米茄达因的会长却亲自出马要求与宇崎拓也见面。会长表示LBX的暴走与M回路无关，为了证明这一点，他将众人带到了之前差一点就能进入的房间，不过这里却只是M回路生产线的观察间，并没有众人所期待的司令电脑。由于没有任何证据证明会长耍诈，最后众人只能离开，而另一方面，A国的总统和副总统为了是否扩展军事实力的问题产生了分歧。

流程

剧情后灰原ユウヤ加入队伍，在机舱里和宇崎拓也对话。

↓

前往 NICS 本部的指令室和オーウェン对话。

↓

和宇崎拓也对话，剧情后前往レシティ。

↓

在机舱里和宇崎拓也对话，之后队伍分成两批分别进行任务，准备好之后再次和宇崎拓也对话开始正式的行动。

↓

操作山野バン的队伍，进入电影院，剧情后进入工作人员通路，通过走格子前进，途中会遇到不少敌人。问号房间里会进行类似LBX迷宫战的横版界面，敌人会不断出现，玩家需要达到指定地点才能过关，战前记得给LBX装满回复道具。最后的房间里会遭遇风摩キリト并进行战斗，这场战斗是和风摩キリト的单挑，将对方LBX的HP削减到一定程度时自动触发剧情。

↓

操作队伍变为大空ヒロ，前往カイル市街地，在三岔路口处三人分头行动，之后操作大空ヒロ一人继续前进，剧情后与ジェシカ等人汇合。

↓

继续前进来到酒店大堂，剧情后从记录点旁边的门进入地下，这里依旧需要走格子来到达目的地。

↓

最深处遭遇被控制的ゴジョー并与之战斗。

↓

前往司令电脑室解除程序，和コブラ对话后队伍解散。

↓

追着ゴジョー进入地下室触发剧情，之后继续跟着ゴジョー走到控制室的门前。

↓

与ゴジョー一起乘坐电梯，剧情后控制LBX在3分钟内攻击所有的控制器，使指示灯变为绿色。

BOSS战 シン・エジプト



三架机体的近身攻击都比较犀利，必杀技威力大不说而且用得很勤，被围攻的话非常危险。鉴于同伴的AI较低，让他们冲到前面去吸引火力，自己则在最短的时间内解决掉落单的杂兵机，只要保证同伴的LBX都被击坠前解决掉两家杂兵机，那么剩下的单挑战就没什么难度了。

第6章 アルテミスの長い日

剧情

众人在NICS汇合后马上就收到了关于“探测者”的新消息，他们的下一个目标竟然是暗杀A国总统，并且预告暗杀地点就在一周后即将举行的和平演讲上。由于和平演讲的场地也正是今年阿尔特米斯大会的会场，于是伴决定参加阿尔特米斯大会，暗中阻止“探测者”的暗杀计划。在阿尔特米斯大会上，伴一行人碰到了以前一起战斗过的乡田和仙道，并且将总统暗杀计划告诉了两人，两人当即表示愿意鼎力相助。一边在阿尔特米斯大会会场搜查可疑人员的行迹，一边作为参赛队伍进行比赛，在其他队伍的成员进行比赛时，伴一行人收到了关于暗杀者的消息，经过努力排查，在千钧一发之际干掉了暗杀LBX，保证了总统的安全。





目光转向阿尔特米斯大会，由于伴和广同处于E组，为了晋级决赛，两组人马都使出了全力，最终的结果为平局，不过由于比赛十分精彩得到了观众的集体声援，组委会决定让两组人马同时晋级决赛。这次的决赛和去年的一样，为6人大乱斗，虽然广（笔者选的大空广路线）坚持到了最后，但最终被隐藏起来的恶魔猫给打败了。虽然两组人马最终都没有获胜，不过众人都因为精彩的战斗感到十分开心，并且还结识了这届大会的冠军，非常有实力的选手——古城飞鸟。

流程

前往NICS本部的指令室和コブラ对话，剧情后和花咲ラン以及ジェシカ对话，最后再和コブラ对话，剧情后前往アロハロア岛。

↓

和ジェシカ对话，之后前往アルテミス。

↓

和山野バン对话，然后与前台的小姐对话报名参赛。

↓

到楼上和面具男对话，之后进入会场参加开幕式。

↓

和山野バン以及灰原ユウヤ对话，剧情后前往アルテミス进入看台。

↓

在アルテミス会场进行搜查，可疑的地方都用“！”注明了。

↓

在会场和山野バン对话，剧情后前往海边让LBX坐上飞行器巡视海面，之后在海底进行LBX战斗，由于战斗发生在水里，受到浮力的影响，机体跳跃后落下的速度较慢，这点需要注意。

↓

通过走格子来到迷宫深处进行LBX战斗，途中需要通过漩涡传送到其他出口才能继续前进。

↓

在选手入口前触发剧情，之后和宇崎拓也以及山野バン对话。

↓

开始E组的预选赛，操作成员变为山野バン，进入赛场进行三场比赛。

↓

操作成员变为大空ヒロ，进入赛场进行三场比赛。

↓

在大空ヒロ和山野バン中选择一支队伍进行之后的比赛，选定之后和山野バン（或大空ヒロ）对话，然后进入赛场进行最后两场战斗。最后一场决赛是5人混战，可以先远离混战区，等对手打得差不多了再上去捡漏，活到最后才是最终的胜利者。

第7章 战栗のLBXキラー

剧情

回到飞船上，宇崎拓也马上向伴一行人下达了任务，前往英国。不过这次的目的不是因为LBX暴动，而是让伴去见英国研究所里工作的父亲。见到山野淳一郎后，大家简单地寒暄后便进入了正式的话题。山野淳一郎告诉大家他在研究工作中发现了“变异结合型电磁石”，并将其应用到了新型LBX的开发，如果开发成功，这种超级LBX将成为非常有力的武器。除此之外，博士所开发的3架LBX还搭载了类似“V模式”那样的特殊模式，不过这次根据机体性能分为了重视速度的“强袭模式”（ストライクモード）、重视防御的“骑士模式”（ナイトモード）以及重视攻击的“烈焰模式”（バーニングモード）。



就在博士准备对三架机体进行更全面的改造时，传来了LBX暴走的消息，当务之急自然是优先阻止“探测者”的攻击。司令电脑的所在地很快就被探明，不过众人在钟楼里遭遇到了强大的LBX杀戮者，其能力远远凌驾于普通LBX，并且这种东西似乎对LBX有着莫名的仇恨，被它锁定的LBX最终都会被其毁灭。知道实力的差距，众人在解除了司令电脑的程序后就选择了撤退，就在博士正准备进行新型LBX的开发时，大群LBX再度袭来，不过奇怪的是这次的LBX暴走并没有探索到控制源，之所以探测不到控制源是因为这次袭击根本就不是“探测者”所为，而是欧米茄达因的会长利用M回路的控制权搞出的假象。虽然他攻击天文台的原因是以为这里是“探测者”的潜伏地，不过跟他一起行动的木乃伊博士却是LBX杀戮者的拥有者，看来第三方势力已经在暗中悄悄崛起了。



流程

返回飞船，剧情后前往イギリス。

↓

在机舱和山野バン以及花咲ラン对话，之后进入2楼的研究室与山野淳一郎对话。

↓

将可以开启特殊模式的部件装在机器上，和山野淳一郎对话进行对战。这场战斗主要是用来测试特殊模式的，没什么难度。

↓

前往ブリタニア时计台，通过走格子来到最顶层，往右走触发剧情，之后是和风摩キリト的战斗。

↓

剧情后与ワイバーン战斗，将其核心外的其他部位都破坏后触发剧情结束战斗。

↓

返回天文台和博士对话，之后众人将LBX交给博士进行改造，然后和コブラ、山野バン以及灰原ユウヤ对话

↓

众人的LBX有所变化，装备上厉害的武器和辅助部件后和コブラ对话开始守护天文台的战斗。

↓

全灭敌人后再度与ワイバーン战斗，胜利后和山野バン对话。

BOSS战 ワイバーン



刚开始是用普通LBX与其交战，战斗一段时间后自动触发剧情，之后便需要控制合体LBX来战斗。战斗非常简单，合体LBX的攻击方式为远程攻击，不过弹药非常充足，并且攻击力相当强，围着敌人不断切换目标，把各个部位全部破坏掉即可完成战斗。

第8章 ディクター的正体

剧情

就在告别山野博士后不久，马上就收到了宇崎拓也的紧急报告，澳大利亚也出现了LBX暴走现象，当众人赶到澳大利亚时发现这里已经处于严重毁坏状态，并且“探测者”发表声明，表示很快将控制全世界的LBX发动恐怖袭击，这导致世界范围开始废弃LBX，不过这样一来对“探测者”来说应该是非常不利的，这个组织对全世界宣战的目的到底是什么呢？很快，宅十字就探明了司令电脑的位置，不过这次的司令电脑共有四台，分别在四架宣传用飞艇上，虽然可以控制飞艇的系统使其着陆，不过如何分配人员前往成了一大问题。好在川村亚美和八神英二及时赶到，于是顺理成章地分为4组人马，分别突入四架飞艇。



守护飞艇上司令电脑的人都是被“探测者”控制的以前的熟面孔，解除电脑程序后众人又在疑点较重的水中博物馆遭遇了被控制的古城飞鸟，不过之前一直作为敌人出现的LBX竟然帮助伴打败了飞鸟，而之后的情景更是让众人吃惊，“探测者”的首脑的真实身分竟然是山野淳一郎，接下来山野博士说出了更令众人惊讶的内幕。原来他一直伪装成“探测者”在各地制造暴动，目的就是为了让官方将目光锁定在那些司令电脑身上，而博士要对付的敌人是欧米茄达因，这个LBX管理组织企图利用通讯卫星“乐园”来引发战争，而所谓的通讯卫星其实是一个宇宙军事基地，这次在澳大利亚引发暴乱是为了阻塞交通，赶在欧米茄达因之前将伪装成通讯卫星的大型导弹给拦截下来，否则等地面的军事基地将这批导弹发射升空的话，接下来整个大陆都会遭殃，从而引发全面战争。

虽然事情比较复杂，但经过“探路者”和NICS的调查，最终也证实了博士的说法，并且在众人的努力下，切断了欧米茄达因所属巨型油轮上控制“乐园”的程序。经过调查，查到了这次事件有政府部门的人参与，而这个人正是A国的副总统，NICS长官本想当场将其逮捕，结果没想到副总统早已起了反叛之心，招呼手下将长官和总统纷纷劫持了。



流程

与オタクロス对话，然后前往オーストラリア。

与山野バン和宇崎拓也对话，之后前往キャンベルン，剧情后川村アミ成为同伴，八神英二临时加入队伍。

通过走格子到达飞艇着陆地点，途中道路会着火，着火的地点暂时无法通行，不过随着时间的推移火势会转移，想要收集宝箱内的物品就花点时间来回走格子等待火势的转移吧。

在飞艇内分别和守护飞艇的人对话进行战斗，结束战斗后控制山野バン解除电脑程序。

前往水中ミュージアム，通过走格子进入这里的秘密通道和古城アスカ战斗，将其HP削减到一定程度后青岛カズヤ会作为我方的援军登场。

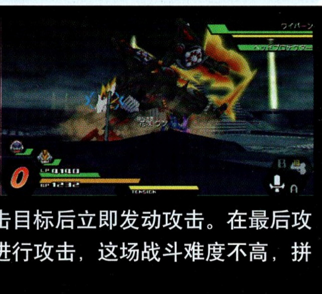
在秘密通道里继续前进到最深处触发剧情，之后返回ダックシャトル和1楼研究室的宇崎拓也对话。

和山野淳一郎对话，然后前往A国的NICS本部，在指令室和青岛カズヤ和コブラ对话，接下来和オーウェン对话，结束后青岛カズヤ和古城アスカ成为同伴。

前往フューチャーホープ号，剧情后进行LBX战斗。

完成战斗后进入附近的房间，之后通过走格子来到最深处遭遇ワイバーン。

BOSS战　ワイバーン



这次是一场硬战，依旧需要首先将其核心以外的所有部位先破坏掉，这样它的核心就会一直暴露在外面。不过这场战斗的难点在于BOSS在乱动的同时，锁定的位置会不断变化，这要求玩家手动切换到正确的攻击目标后立即发动攻击。在最后攻击核心时建议用不锁定的方式来进行攻击，这场战斗难度不高，拼的是耐性。

第9章 大统领を救え！

剧情

虽然成功阻止了巨型油轮上的发射信号，不过这只是欧米茄达因所制造的连接“乐园”的设施，除此之外，A国的国防基地可以控制A国所有卫星的行动，其中也包括了“乐园”。知道国防基地卫星控制权密码的只有总统一人，不过令人绝望的是目前已经联系不到总统了，由于副总统的阴谋已经败露，大家推断很可能总统已经被绑架了，而地点自然就是国防基地内。为了救出总统以及保证卫星不被副总统控制，众人潜入了国防基地，在里面大家见到了安然无恙的总统以及NICS的长官，根据总统的叙述，原本副总统已经准备对两人下杀手，不过却被突然出现的风摩桐户给打断，作为欧米茄达因测试玩家的桐户还说出了会长已经死亡的消息，看来想统治世界的欧米茄达因会长最终只沦为了副总统阴谋的跳板。由于桐户和副总统之间起了冲突，这两人以及LBX杀戮者的创造者木乃伊博士已经从密道逃跑，而木乃伊博士的真实身分，大家猜测是之前和巨型导弹“撒旦”一起坠落却奇迹般生还的桧山莲。



虽然总统的安全得到了保证，不过副总统和桧山莲已经乘坐火箭前往太空，根据火箭的行进轨迹推测出他们的目的地就是“乐园”，只要他们到达“乐园”即便不需要卫星的控制权密码也能对其进行控制，并且还能强行启动由大空广的母亲所制造的超级电脑，这样一来全世界就真正笼罩在他的威胁之中了。就在这时，“探测者”的首脑面具男再次出现在荧幕上，并且向众人展示了“乐园”无比强大的攻击力，仅仅一击就让一座小岛灰飞烟灭，并且威胁全世界向“探测者”投降，否则就开始进行无差别攻击。“探测者”只给出了6个小时的事件让各国首脑思考，而A国总统所在的NICS基地被“乐园”给强行封闭了起来，不但里面的人员无法外出，就连通讯信号也被完全屏蔽。很快，身在宇宙的A国副总统便发表声明呼吁各国武装起来对抗“探测者”，虽然NICS以及总统都知道这是副总统自导自演的闹剧，不过由于消息被封锁，无法传达给外界。为了拯救全世界的安危，伴一行人决定前往宇宙阻止副总统的阴谋。



流程

与ジェシカ和大空遥对话，剧情后和山野淳一郎对话。

前往驾驶室和人工智能对话飞往A国L市的国防基地。

通过走格子在国防基地里前进，需要注意的是在本栋部分出现的敌人较多，并且几乎不可避免战斗，要做好持久战的准备。

在控制中心前触发LBX战斗，对手是远程攻击型，并且我方3对1很占优势。

剧情后追着山野淳一郎离开基地，之后返回NICS本部的指令室，然后前往マスドライバー设施。

前往1楼研究室和宇崎拓也和山野淳一郎对话，剧情后和大空遥对话，接着离开飞船，和飞船外面的山野淳一郎对话。

前往飞船2楼的客舱，剧情后通过走格子防守敌人的进攻，消灭一定数量的敌人后触发剧情。

第10章 宇宙の小さな战士たち

众人有惊无险地到达了宇宙，剩下的时间已经不多了，再有3个小时“乐园”的能量就能完成蓄积，而下一个攻击目标很可能是被封锁起来的NICS总部。经历千辛万苦终于到达了“乐园”的中心部分，原本以为打到了副总统一切都结束了，没想到一旁的木乃伊博士临时反水，夺走了副总统手中的LBX。拿掉缠在身上的绷带后，大家发现原来木乃伊博士并不是大家猜测的桧山莲，而是他的妹妹桧山真实。真实为了完成哥哥的遗愿，准备利用“乐园”毁灭地球，紧要关头伴一行人出手阻止，并最终打消了真实想要向世界复仇的想法。



流程

到飞船1楼研究室，剧情后进入成层圈，再次剧情后进入宇宙空间，之后通过走格子的方式消灭不断出现的敌人，完成几场战斗后山野バン一行人的LBX改装成功，之后控制山野バン的队伍清理掉剩下的敌人。

↓

前往パラダイス轨道上开始突入，剧情后来到飞船1楼的控制室，驾驶LBX进入卫星。

↓

在通路尽头和风摩キリト进行LBX战斗，由于我方更换了LBX，能力很强，因此这场战斗难度并不高，即便是面对对方的强化形态也能轻松压制。

↓

所有成员分成4支队伍，玩家控制バン、ヒロ和アスカ组成的队伍走格子寻找控制室。

↓

在基干部深处触发剧情，之后进行LBX迷宫战，完成后进行LBX战斗。

↓

一路往上来到控制室前，准备好之后进入开始最后的决战。

BOSS战　最后的战斗

从进入控制室后就开始连战，一共有五场战斗，下面分别对五场战斗进行解说。

第一战：由川村ミア、海道ジン和青岛カズヤ对战LBX杀戮者ワイバーン。这个家伙之前对付过很多次了，方法就不再赘述了，需要注意的是这支队伍中可能有以前从来没有使用过的LBX，提前将辅助部件、武器以及战斗道具装备好再进行战斗。

第二战：由古城アスカ、灰原ユウヤ和ジェシカ对战LBX杀戮者ミノタウロス。这个大家伙攻击力和攻击范围都很广，每隔一段时间会跑到坡上补充武器，此时要立即攻击双手的武器，不然接下来放出的招式即便是防御住也会受到较大的伤害。由于其攻击范围较广，因此自己操作的LBX建议选择威力较大的火箭炮作为主攻，快速将其身体的各个部位破坏后再换成近战武器攻击核心。建议此战给所有成员装上比较高级的回复道具，在同伴牵制BOSS的时间让其尽快露出核心。这家伙的核心位于两只手臂，攻击起来和ワイバーン相比相对容易。



第三战：由山野バン、大空ヒロ和花咲ラン对战副总统，这一战就比较轻松了，由于是同体型的LBX战，虽然对方的攻击力较高，不过我方人数占绝对优势，可以直接压着对方打。将其HP削减到一定程度后自动结束战斗。

第四战：对战的LBX依旧是ゼウス，虽然操作者换成了桧山真实，不过我方依旧人数占优。这次的ゼウス会使用范围很广的全体超必杀，不过伤害仅仅1500左右，而附带的麻痹特效也最多只是让我方多挨几下打而已，对其疯狂压制的话，全程也最多能放出两次超必杀，只要回复道具充足就完全没威胁

第五战：这个敌人的外形就是换了颜色的LBX杀戮者ワイバーン，只是多了一招升空后发射激光。我方虽然只有大空ヒロ和山野バン两人，不过对付这种大家伙本来也不指望人多，反正也是最后的战斗了，装上最好的装备和道具开战吧。

全分支任务解析

001　落としちゃった

留言板正确选项：はい。LBXパーツいただきましたしお返ししたいです。

报酬：20000C

任务攻略：在ミソラ商店街的キタジマ模型店和沙希对话接受任务，然后与汉堡店前的店长对话获得"沙希のバック"，返回模型店与沙希对话即可。

002　あの頃は……

留言板正确选项：はい。仆にできる事なら。

报酬：10000C

任务攻略：在トキオシア公园和穿西装的男子对话进行LBX对战并获胜。

003　谜のデ-タ

留言板正确选项：仆が代わりに引き受けましょうか?

报酬：ファラオブレード

任务攻略：在ミソラタウン的ミソラ驿前和雾野纱枝对话得到"暗号データ"，返回トキオシアデパート的作战司令室和宇崎拓也对话。

004　解析されたデ-タ

留言板正确选项：1.もしかして、暗号データの事ですか? 2.もちろんです!

报酬：アヴェンジャー

任务攻略：在トキオシアデパート的作战司令室和宇崎拓也对话，然后在アキハバラ的里通り和オサム对话进行LBX对战并获胜。

005　实验机の在り处

留言板正确选项：1.实验机の事ですね。どんな人が回收して行ったんですか? 2.分かりました。

报酬：クォンタムZⅡ

任务攻略：在トキオシアデパート的地下停车场和ゴロツキ对话进行LBX对战并获胜，需要从トキオシアデパート的商店一层右侧的员工通道一路往下走才能进入地下停车场。

006　解析されたデ-タ

留言板正确选项：1.クリスターイングラム社の暗取引ですね。2.危险なLBXを放っておけませんよ! 仆もお手伝いします!

报酬：破岩刃・怒愚魔

任务攻略：前往A国Nシティ的57番街和宇崎拓也对话，之后自动来到火车站进行LBX对战。

007 新たな LBX

留言板正确选项：1.回收した实验机のセキュリティはそこまで严重なんですか？2.何が起きたんですか！？3.仆も一緒に行きますよ！

报酬：宇崎拓也成为同伴

任务攻略：在トキオシアデパート的作战司令室和宇崎拓也对话，之后需要通过走格子的方式与4个等级高达120级的敌人进行战斗。硬打的话需要能力足够强并入手了强力武器后再来挑战，想取巧的话可以用大威力的攻击类战斗道具快速解决战斗。

008 胜负だ！

留言板正确选项：LBXバトルなら、受けてたちますよ！

报酬：ハカイオ–怒愚魔

任务攻略：前往トキオシア公园和乡田ハンゾウ对话进行LBX战斗并获胜。

009 パワ - 胜负だ

留言板正确选项：いいですよ。

报酬：フォトンα

任务攻略：在トキオシア公园和乡田ハンゾウ对话获得“果たし状”（如果完成了任务008后马上接这个任务，需要离开公园并再次进入后，NPC才会刷新），然后进入留言板，回复青岛カズヤ“どこに行ったか知りませんか？”，得到ガト–可能在ドラゴンタワ–的消息。前往中国的ドラゴンタワ–第二层和ガト–对话进行LBX战斗，胜利后进入留言板，回复乡田ハンゾウ“果たし状は届けましたよ。乡田さんは、今どこにいるんですか？”，然后在繁华街和乡田ハンゾウ对话完成任务。

010 エジプトは迷路?

留言板正确选项：助けに行きましょうか?

报酬：シン・エジプト

任务攻略：前往エジプト的カイル市街地和乡田ハンゾウ对话，进入留言板，回复山野バン“バンさん。ケイタさんから访れそうな场所とか闻いてないですか？”，然后分别在市街地バザ–ル、里通り和知情者对话（靠近后头上有小旗子符号），最后返回表通り和乡田ハンゾウ对话完成任务。

011 MC の腹痛

留言板正确选项：构いませんよ。

报酬：チャンスリチャ–ジ

任务攻略：前往ミソラタウン的商店街，和药店前的人对话获得“胃药”，然后前往A国アロハロア岛的アルテミス和乡田ハンゾウ对话完成任务。

012 巨大 LBX

留言板正确选项：1.まさか、キラ–ドロイド……ですか？2.退治します！あんなものを野放しにはできませんからね！

报酬：乡田ハンゾウ成为同伴

任务攻略：在ミソラタウン商店街的Blue Cats咖啡馆里和乡田ハンゾウ对话进行巨大LBX战，战斗方法参见流程第十章最后的战斗的第二战。

013 辻斩り LBX

留言板正确选项：手伝いますよ！

报酬：ナイトメアフィア–

任务攻略：在ミソラタウン住宅街和仙道ダイキ对话。

014 辻斩り调查

留言板正确选项：1.被害者に话を闻いてみては？2.分かりました！

报酬：スタンマイン

任务攻略：在ミソラタウン商店街分别和游戏中心门外的アオイ、模型店对面的大辻以及游戏中心里的ヤマト对话，然后到可丽饼屋前和矢壁塀太对话完成任务。

015 辻斩り捕获作战

留言板正确选项：1.もう打ち合わせをしてもいいのでは？2.1人はオトリで、2人が待ち伏せはどうでしょう？3.了解です

报酬：アサルト AR5X Ⅱ

任务攻略：在ミソラタウン商店街和游戏中心内的ハル对话进行LBX对战（三连战），之后前往章鱼烧店发生LBX战斗，获胜后完成任务。

016 辻斩りの手挂かり

留言板正确选项：1.それが何かの手がかりになるんでしょうか？2.ある条件って？3.ナイトメアですね！4.大丈夫ですよ。

报酬：フォ–クラスタ–

任务攻略：在ミソラ驿前和ケイゴ对话，然后到ミソラタウン商店街的可丽饼屋前和岸本对话，接着和便利店前的ノリユキ对话，最后和ミソラタウン住宅街的キクカ。调查完毕后到商店街的游戏中心和矢壁塀太对话完成任务。

017 气になる容疑者

留言板正确选项：1.一度、基本に立ち返って限定品のスジから调查を再开するって事ですね！2.了解です！でも、どうして一度调べた子をまた调べるんですか？

报酬：仙道ダイキ成为同伴

任务攻略：在ミソラタウン商店街的游戏中心附近和仙道ダイキ对话，之后进行LBX战斗，对手的等级为50级。

018 足りない LBX

留言板正确选项：何でしょうか？お手伝いしますよ。

报酬：四圣兽ビャッコ

任务攻略：在A国Nシティ的中央公园和神谷コウスケ对话，然后分别在イギリス的ブリタニア时计台顶层和ウォルト对话、在オ–ストラリア的水中ミュ–ジアム和梅村对话、在日本的タイニ–オ–ビット和开发室右侧的谷田贝对话获得机体部件，最后前往A国Lシティ的オメガダイン和神谷コウスケ对话完成任务。

019 美しいLBX

留言板正确选项：ほんとですか！すごく见たいです！

报酬：神谷コウスケ成为同伴

任务攻略：在A国Nシティ的中央公园和神谷コウスケ对话进行LBX对战，对手等级为70级并且是3对1的战斗，没什么难度。

020 落し物を探せ

留言板正确选项：乐そうですね！いいですよ。

报酬：トライピラーⅡSP

任务攻略：在ミソラタウン商店街与模型店门外的小男孩对话，然后前往ミソラ驿前，和右边的女生对话，最后返回模型店和小男孩对话完成任务。

021 カ-ドの持ち主

留言板正确选项：1.タカシ君のことですね。2.任せてください！

报酬：机枪ディアブロ

任务攻略：在ミソラタウン商店街与模型店门外的小男孩对话进行LBX对战。

022 胁迫状

留言板正确选项：1.それって、本物の胁迫状なんでしょうか？2.もしかして、タカシ君を袭ったと关系が……？3.构いませんよ。

报酬：灵刀クサナギ

任务攻略：在ミソラタウン商店街与模型店门外的小男孩对话获得"LBXカード"，然后前往ミソラタウン住宅街与タイガ对话与其交换卡片，最后返回模型店前和八神英二对话完成任务。

023 危险なLBXカ-ド

留言板正确选项：大丈夫ですよ。

报酬：クノイチ二式

任务攻略：前往ミソラタウン住宅街和八神英二对话，然后通过走格子开启所有的机关后完成任务。

024 逃亡した主犯格

留言板正确选项：1.どういう事でしょうか？2.でも、データはコピーしたのでは？3.了解です。

报酬：八神英二成为同伴

任务攻略：前往エジプト的カイル市街地表通り（カイルホテル入口处）与矢壁塀太对话，之后在里通り与八神英二对话和主犯进行LBX对战。

025 マスクドBの手纸

留言板正确选项：どこに行けばいいでしょうか？

报酬：エンフォーサー

任务攻略：前往A国Nシティ的中央公园和マスクドB对话进行LBX对战，对方的等级为100级，不过好在是1对1的战斗，使用威力较高的散弹枪进行战斗可以比较轻松地获胜。

026 マスクドJの依赖

留言板正确选项：ちょっと気になりますしやりますよ。

报酬：オニキリ

任务攻略：在タイニーオービット内部的レベル4研究室和マスクドJ对话进行LBX对战，对方的等级为100级，这次是3对1的战斗，和前一个任务相比更简单。

027 マスクドMの届け物

留言板正确选项：引き受けますよ。もう、マスクドさんが気になって仕方ないんです！

报酬：古龙の爪

任务攻略：前往ミソラタウン住宅街和マスクドM对话获得"特制お弁当"，之后在留言板中回复八神英二"そうなんです。マスクドJさんとマスクドBさんの居场所はわかりますか？"，然后分别到タイニーオービット内部的レベル4研究室与マスクドJ对话以及中国的繁华街与マスクドB对话将便当交给二人，最后返回住宅街与マスクドM对话完成任务。

028 マスクドJの再依赖

留言板正确选项：引き受けますよ。

报酬：V2ランス

任务攻略：前往タイニーオービット内部的レベル4研究室和マスクドJ对话进行巨大LBX战斗。

029 怒りのマスクドM

留言板正确选项：う、受けてみます。

报酬：レジェンドソードⅦ

任务攻略：前往A国Nシティ的中央公园和マスクドM对话，之后通过走格子的方式抓到マスクドB和マスクドJ，最后进行LBX对战。对手等级为100级，我方则有マスクドM助阵，3对2的战斗我方机体数量占优，并且妈妈的实力很强，合力解决掉对手一架机体后就没什么难度了。

030 マスクド一家の依赖

留言板正确选项：引き受けましょう。

报酬：マスクド一家人成为同伴

任务攻略：前往A国アロハロア岛的アルテミス和マスクド一家人对话，之后与他们进行LBX三连战，对手的等级都为100级，前两战都是3对1的战斗，总体来说难度不大；第三战为3对3的战斗，マスクドM操作的LBX主武器是锤，攻击力高不说而且几乎没硬直，好在散弹枪的近距离攻击可以击倒LBX，这里强烈建议装备散弹枪，优先解决掉拿锤子的LBX难度会降低不少。





英雄追忆 最终幻想III

文 颜艺拔旗funaQ&超高校级BB厨

1

"喃啊！"

伴随一声高亢的叫喊，英格兹一剑挥下。四人之中以英格兹的剑最为锐利，不愧是萨斯恩城的士兵。被这一剑从肩头斜砍至腰际的魔人发出痛苦的绝叫，扭动着身体，已然无法维持站姿。

"趁现在！莎拉公主！"

见魔人明显丧失了反击的力量，路涅斯转身向后方的莎拉公主喊道。

"明白，这次一定要收拾掉它。"

公主将双手合于胸前，念起祈祷咒文。她手指上的秘银指环放射出耀眼的光芒，随即化作一支光箭将魔人洞穿。

"不、不可能！我获得的黑暗之力应该早就凌驾于光芒之上了。我不接受这样的事实……"

魔人的脸上写满了惊愕。这也难怪，毕竟方才它还成功驱散了公主的祈祷之光。光芒像锁链一样重重叠绕，将魔人的身体向大地中拖拽下去。

"好不容易，重新获得了自由……好不容易，获得了黑暗的力量……为何我还是逃脱不了被封印的命运！不，我不要再返回那暗无天日的地底，不！"

竭力挣扎的魔人的身躯，最终还是未能逃脱大地的吞噬。因为封印仪式而一度绽开裂口的大地，也在光芒的充盈下恢复原貌。

"这下总算又成功封印了吧……"凝视着仿佛什么都未曾发生的大地，蕾菲雅还是有些不安地喃喃自语道。

"大伙应该都恢复原貌了吧……"亚尔柯不安地将目光投向同伴，带着询问和祈求的意味。

"应该没问题。"路涅斯收剑入鞘，稍稍耸了耸肩，"我们已经做了该做的事情，回去看看大伙的情况吧。"

半个月前，一场大地震让原先被封印着的魔人重返世界。魔人的力量让萨斯恩城和卡兹斯村的人们又变为了近乎影子的飘渺存在体，为了救出这些受难的人们，路涅斯一行四人前往了魔人栖居的封印洞窟。碰巧地，四人遇到了只身前来封印魔人的莎拉公主。公主的秘银指环拥有封印魔人的神秘力量，可是毕竟身单力孤，在四人的说服下，五人结伴来到洞窟深处，最终完成了对魔人的封印。

"莎拉公主殿下，我们回城吧。陛下正在等着您。"英格兹向莎拉公主伸出手，大家这时才发现，公主之前是花了多大力气才压抑住内心对魔人的恐惧，成功封印后的放松感以及之前的精力透支，让公主终于膝盖发软地瘫坐在地。

"嗯。"公主安心地轻轻叹息一声，正准备握住英格兹的手，就在此时，一个声音直接在他们的头脑中响起。

"光之战士们啊，你们驱散了黑暗，做得很好。现在，便集结到我身边来吧！"

"这是什么声音……"听到这分不清来源方向的声音，英格兹露出惊愕的表情，下意识地缩回手。亚尔柯和蕾菲雅也一脸困惑地四下打量着，视线扫射之下，最终并未发现周围有人。只有路涅斯似乎心有所思地低喃道："这个声音，难道是……"

莎拉公主伸出去的手抓了个空，不由地鼓起面颊抱怨道："英格兹？"嗔怪的目光瞪着英格兹的脸，似乎对他的突然缩手感到迷惑不解。看来，莎拉公主并没有听到那个声音。

"怎么了，英格兹？大家的样子好奇怪。"莎拉公主不安地看着其余四人，脸上罩上一层惊讶的表情。只见除了公主之外的四人，全身被夺目的光芒所包围，身形轮廓似乎都要融入光芒之中。

"等、等一下，到底发生了什么？大家究竟怎么了？"惊慌失措的莎拉公主面前，四人的身形渐渐模糊，最终完全消失。不明所以的公主被孤零零地留在原地，茫然地发着呆。



被突如其来的耀眼光芒包围，四人不约而同地闭上双眼。待他们再次睁开眼睛，发现自己已身处完全的陌生之地。半空漂浮着巨大绿色水晶，一派如梦似幻的景象。英格兹、亚尔柯和蕾菲雅均面露迷惑，只有路涅斯对这突如其来的遭遇若有所思，他向前踏足一步，凝视着眼前的水晶："果然是你吗，风之水晶。"

"等等，路涅斯。你明白当前的状况是吗？"英格兹一把抓住路涅斯的肩膀，面露惊诧。大概是英格兹急于搞清眼前的状况，手指不自觉地使上劲，捏得路涅斯肩膀发疼。

"嗯。"路涅斯点点头，转向面对众人，"之前的大地震期间，村子附近的小山上崩塌出一个洞穴的入口，当时我觉得好玩就去探险了一番。一不留神脚下踩个空，掉到洞穴的深处，等回过神来的时候眼前便出现了这个水晶。"路涅斯再次将目光移回水晶的晶体之上，继续说道："那个时候和刚才一样，水晶也直接向我的头脑里传递着话语。它对我说'光之战士啊，世界即将被黑暗吞没，请一定拯救这个世界。'可是当时它对我说，单凭一个人的力量是无法达成目标的，要让我去寻找同伴。难道我拯救世界的同行者就是你们……"路涅斯仿佛突然意识到这个惊人的事实，盯着三名同伴的眼睛瞪得更圆了。

且不说从小在同一个村子长大的亚尔柯，卡兹斯村锻冶屋的女儿蕾菲雅，萨斯恩的士兵英格兹，与这两个人的相遇完全是魔人讨伐之旅上的偶然。魔人已经成功封印，大家本该各归各家，从此过着不再有交集的生活……

"集结到命运之下的光之战士们啊，黑暗正准备吞噬掉整个世界，倘若放任自流，一切光明将会从地上消失。当四柱水晶全部黯淡下去，世界将湮灭于永恒的黑暗。请务必将光明带回这个世界，拯救它吧！"

"这也太唐突了吧！"蕾菲雅一脸困惑表情地抗议道，然而水晶没有理会她地继续说着："我将自己仅剩的最后的光芒托付于汝等，请一定要把光……"

几乎与话语同时，风之水晶放射出前所未见的强光，把四人包裹其中。光芒旋即消失，只见水晶已经失去了先前的光泽，变成一块宛若玻璃的透明石块，再不言语。

"哎呀，真是强人所难！我可还没点头同意呢！"蕾菲雅察觉到寄宿到自己身上的光之力量，跺着脚向水晶发出抗议，但沉默的水晶已经不能再回答她了。

路涅斯耸耸肩，略带笑意地说道："感觉突然就背负了沉重的使命啊。"

"嗯……不过这种感觉究竟是……称号之力？"亚尔柯手按胸膛，征求意见似的看向同伴，路涅斯、英格兹和蕾菲雅都露出同样感觉的会心表情。在被光芒包围的同时，战士、武僧、白魔道师、黑魔道师、

赤魔道师、盗贼，这六个称号以及对应各称号的自己的姿态，都清晰地浮现在众人的脑海里。

路涅斯被好奇心刺激得眼睛放光：“赶快来试试称号的力量吧，顺便也确认一下水晶赋予我们的光芒。”言毕，也没等其他同伴反应，路涅斯就手按前胸、闭上眼睛。亚尔柯迟疑地模仿着路涅斯的动作，蕾菲雅和英格兹尽管不明所以，也都随后照做了。

四人各自想象着称号寄宿在自己身上的样子，胸前突然闪耀出微小而强烈的光，各自将他们的身体包围。待光芒散去，四人显现出的姿态发生了些许的变化。路涅斯发达的肌肉上装备了一身铠甲，亚尔柯成了穿着黑色法袍的黑魔道师，蕾菲雅则是一身素裹的白魔道师，而戴着头巾的英格兹俨然一副盗贼装扮。

四人低头一看，顿时对自己的装扮发出一声惊呼，再抬眼看看其他人，又吃了一惊。

“英格兹竟然会选盗贼称号，真意外呢。我还以为你会一本正经地选择战士。”蕾菲雅的语气由惊讶转为笑意。

“脑海里最先浮出的就是盗贼形象而已啦。”英格兹不满地哼道。然后他又再次看了看自己，舒展一下身体后感叹道：“不过这还真是惊人呐，感觉整个身体都变轻快了，动作也比以前敏捷得多。”

“我也是，感觉比以前有力多了。”路涅斯屈起胳膊，隆出醒目的肱二头肌，语气中透着兴奋。

“看来，水晶是真的把拯救世界的任务交给我们了。”英格兹扶额叹息着，也不知是兴奋还是沮丧。

“看起来是这样没错。”蕾菲雅发出比英格兹更重的叹息声。

“你们两个到底在想什么啊。事到如今，我们不能放任不管了吧，世界已经快毁灭了哦？”只有路涅斯看起来还精神振奋。英格兹呆呆地看着路涅斯，显然他觉得对方还没有理解到事情的严重性。

“路涅斯，事情可没这么简单。这可关系到世界啊，还是先尽快禀报陛下吧。”

“嗯，也对。”路涅斯轻松地点点头，“魔人封印的事件也还没有禀告，再说我们还没亲眼看到大家康复呢。先回一趟城吧。”

“莎拉公主一个人留在洞窟里，不要紧吧……”亚尔柯无心的一句话让英格兹睁大眼睛倒抽一口冷气，水晶事件太过突然，让他连公主的安危都忘了！

眼见英格兹的脸色发白，路涅斯轻轻拍了拍他的肩膀，示意他安心下来：“别担心，怎么说那也是单枪匹马闯魔窟的公主，魔人已经被封印，一个人回城总不会出什么岔子。”

“对、对啊……”英格兹自我安慰地附和着，脸色却始终无法平静下来。



返回萨斯恩城，迎接他们的是——莎拉公主的怒吼声。

“你们到底去了哪！突然从我眼前消失，多让人担心呀！再说，竟然把身为公主的我一个人留在洞窟里，你是怎么做士兵的！”

人未到，声先至。莎拉公主提着裙裾从城内一路奔到入口处，向英格兹赌气似的发问。英格兹小声地抗辩：“这不是由我的意志决定的……”

看着打情骂俏的英格兹和公主，路涅斯等三人不禁微笑。站在公主近侧的卫兵与他们一样向公主和英格兹投以柔和的笑意，看到这名卫兵，路涅斯这才松了口气——看来城里人们受到的魔咒都解除了。以前到访该城时，除了英格兹以外的所有人都飘飘忽忽地宛若幽灵，可以与他们对话，却无法触摸到实体。

“那么你怎么突然消失了呢，究竟去哪里了？等下，在回答我前面问题前，先说说你这身行头是怎么回事？这也太不搭调了，还有你们三个也是！”莎拉公主的质问好似连珠炮，她这才发现四人的装束与不久前分别时已完全不同。

“关于这件事我们也想详细禀告，可以带我们去见国王陛下吗？”方才被公主的气势压倒的英格兹，这时终于收起憧然的表情，一脸坚毅地向公主说道。发生的事情实在太过突然也太过重大，英格兹完全切换回“认真的士兵”状态。这副表情让莎拉公主也收起娇嗔，优雅地点头道：“好吧，请你们随我来。”

在莎拉公主的引领下，四人来到王座之前。国王先向他们致以慰劳和感谢，英格兹守礼节地向国王表述了自己的忠心后，又将水晶的事项一一禀告。

“水晶、称号，还有世界的危机……你的这些话都一时很难叫人相信啊。”国王双手抱住自己的臂膀，露出为难的表情，“啊，当然朕并非不相信你们，毕竟要编出这种故事，连细节都说得这么明确，实在不像假话。”

刚听完前半句的英格兹正准备激动地申辩，却又立即被国王的后半句把话给噎了回去。一旁的莎拉公主抿着嘴低低地笑。

“不过，我也不能因为你这一句话就出动军队，首先还是要把事情调查清楚。”国外锁住眉头，一脸烦恼的神色。突然，国王的目光又明亮而锐利地投射到四人身上：“你们说自己身上寄宿了水晶的力量……那么，能够替朕去调查世界危机的真相吗？”

突如其来的提议让四人吃了一惊，然而国王的目光不带一丝玩笑意味，他继续说道：“比起劳民伤财地动用大军，不如让你们这些勇士放浪世界，这样不仅行动方便，也不会引起民众的恐慌。当然，朕也会尽量协助你们。受到水晶的托付——这件事中本身就有冥冥天意，你们能为了国家、为了世界去冒险吗？”

英格兹单膝跪地，恭敬地低下头：“我本是萨斯恩城的一个士兵，为国尽忠万死不辞，可是他们三个……”

路涅斯笑了笑，露出一副天不怕地不怕的神情：“我与你同去。眼见世界就要灭亡，我怎么会坐视不理呢！”

“嗯，确实如此……”亚尔柯以尖细的声音沉吟着，“虽然我不知道自己能派上什么用场，但是总不能事到如今还装傻充愣地置身事外。”

“嗯。再说我们获得了称号的力量，一定能有需要我们去履行的责任。如果就此退缩，我今后一定会后悔。再说，万一世界真的毁灭了，我连后悔的机会都没了。”蕾菲雅也俏皮地附和着。

“是吗……感谢你们。”国王深深地低下头，表达了对众人的感谢和赞赏，再度凝视着四位年轻人，用话语为他们践行道：“那么拜托你们了，光之战士们。”

在国王的送别下，众人走出王座之间，正准备穿过城门，只见莎拉公主呼吸凌乱地追赶上来，大声喊住众人。她奔到近前，晃了晃肩膀令呼吸稍稍平复，挺起胸膛向英格兹说：“听着，绝对不要勉强自己。需要什么帮助的话立刻跟城里联系，无论如何都要活着回来见我，明白吗？”

“感谢殿下挂念。”看着鼓起脸颊的公主，英格兹报以生硬的笑容，礼节有加地回答，“公主殿下的命令臣已铭记在心，必定幸不辱命，得胜归来。”

“真是的，你难道不明白我的意思吗？”公主被英格兹过分的礼数弄得心烦意乱，这木头怎么就不明白我的心意呢……她竭力克制住奔涌的情感，将美丽的脸儿别到一旁：“好了。总而言之，我不许你送掉性命。还有你们几个也是，明白了吗？”

“是，谨遵殿下圣命。”路涅斯学着英格兹，将手按在胸前向公主行了君臣之礼，低下头笑了。

2

四人出城之后的第一目标是走出萨斯恩城的领外，于是决定先造访迦南村。可是，冒险的第一步就遭遇了挫折——被群山环绕的萨斯恩领土与外界世界的惟一道路，却因为之前的大地震被封死。路涅斯一行人站在巨大的岩石前，一时失去主意。

“怎么办？这么高的石头山，不会飞的话还真过不去。”路涅斯一筹莫展地说道，倒是蕾菲雅反而受到这句话的提醒，大声说道：“就这么办！”

见众人把讶异的目光投向自己，蕾菲雅接着解释道：“飞过去不就好了吗？飞空艇，我们可以去借希德的飞空艇呀。”

路涅斯立即表示了同意，亚尔柯的眼睛里也放出了光芒。只有英格兹没有弄清楚状况地呆立在当场，不明所以然地看着另外三人。这也难怪，英格兹是在萨斯恩城才跟另外三人结识并同行，对“希德”这个名字完全陌生得很。至于路涅斯和亚尔柯，他们在前往萨斯恩之前曾在卡兹斯村与乘坐飞空艇的老人希德有过一面之缘——尽管当时希德并没有正式露面，不过从声音和说话方式来判断，应该是个上了年纪的男性。如果有他的飞空艇的帮助，飞过这种高度的岩石完全不在话下。



“这倒有点叫人为难啊。”听完路涅斯等人的叙述后，希德并没有爽快地答应。这是个须发皆白的老者，他接下来说出自己拒绝的理由：“我倒是很想帮你们，但飞空艇是飞不到那么高的。”

“怎么会这样啊。这可是一艘会飞的船，竟然连那种高度都飞不过去吗？”

“这也是无可奈何啊，飞空艇也是有飞行高度限制的，不是多高都能飞过去的。”希德无奈地耸耸肩。

“没办法了，我们还是去求助萨斯恩王吧，求他派人修复山谷的道路。”对英格兹这看似合理的冷静提议，路涅斯却嗤之以鼻地嘲笑道：“那要修到猴年马月才能通哦。”

“你说什么！难道你有什么更好的办法吗？”

“年轻人稍安勿躁。”希德制止住眼前这两个剑拔弩张的年轻人，长长叹了口气：“虽然飞不过去，但我可没说通不过去呀。”

“那……有办法过去吗？”

置身在四人欢喜的目光下，希德深深地点点头：“把拦路的石头撞碎就行了。”听了这句话，刚刚高兴没太久的四个人立即像泄了气的皮球。那架飞空艇，去山石相撞？这不是以卵击石吗？

只听希德继续道：“当然不能以现在的状态直接撞，如果能用秘银强化船头，可能性便会提高很多了。幸好这个村子里有塔卡铁匠，以他的手艺，很快就能打造出高质量的秘银板。”

老人语气中的自信令路涅斯、英格兹和亚尔柯看到了希望，只有蕾菲雅紧蹙双眉，视线抬也不抬地盯着地面，她期期艾艾地说道：“你是说……让我爸爸来打造秘银板吗？”

“当然了，除了他还有谁能有这本事呢？怎么，有什么不方便吗？”

“倒也不是不方便……”沐浴在大家怪讶的视线下，蕾菲雅重重地叹了口气。

还没过多久，蕾菲雅的不安就被印证了——众人找到了塔卡，对方很爽快地答应了希德的委托，与此同时，他也没有放过蕾菲雅，一把捏住她的脖颈，像是提着一只小猫小狗：“你这个疯丫头又去哪儿野了？别傻站着，过来帮忙！”

"等一下爸爸，你听说我……"

"磨磨唧唧地嘟囔什么呢，有工夫先帮老爹我把眼下的紧急活计做完，现在可没闲空听你唠些没用的东西。"不顾女儿的奋力抵抗，塔卡把蕾菲雅拽进工房。

看着这对闹腾的父女，亚尔柯的脸上浮现出忧虑的神色，他扯了扯路涅斯的袖子说道："我们是不是也去跟妈妈以及长老知会一声？总觉得这样一声不吭就上路，会让他们担心。"

经亚尔柯这么一说，路涅斯的脑海里顿时浮现出母亲妮娜的身影，她一定也在担心着我们吧……

"嗯，是啊。"路涅斯点头回应说道，"不好意思，我出去一趟，会赶在飞空艇改造完毕之前回来的。"向英格兹和希德道了别，路涅斯和亚尔柯一同离去。



听了路涅斯一番唐突的告白，比如突然被水晶选上啦，要去拯救直接啦等等荒诞不经的事情，妮娜依然保持着慈爱的微笑："是吗，那么短时间内回不了家了吧。那么今天我就给你做一顿好吃的，你们都来帮我打下手。"

那天晚上，餐桌上摆放的尽是路涅斯和亚尔柯最爱吃的菜肴。对着大快朵颐的路涅斯，妮娜语重心长地感慨道："你们就要去冒险了……真令人担心，明明都还是孩子……"

"说什么呐，我们已经是独当一面的大人了！对吧，亚尔柯？"

"没错，我也早就不是怕事的胆小鬼了。"

看着路涅斯和亚尔柯面露得意之色地挺起胸膛，妮娜不禁"扑哧"笑出声："在说这么伟大的台词前，先把嘴边的酱汁擦干净吧。"她一边说着，一边为两人擦拭着嘴角。路涅斯一副被轻视似的鼓着腮帮，亚尔柯则不好意思地红起了脸。

当晚，两人在睡惯了的床铺上度过了最后一夜，翌日天明，妮娜和长老目送着他们离开故乡乌尔。

"一路当心，记得家门随时为你们打开哦。"

"认真完成你们的使命。"

两人用力向妮娜和长老挥手道别："嗯，那我们走了！"妮娜和长老也挥手回应。

走出不久，亚尔柯恋恋不舍地回头，妮娜和长老的身影已经距离遥远。只见模模糊糊的远处，妮娜把脸埋进长老的胸膛，似乎在哭泣。见此情景的亚尔柯不安地叫住路涅斯，却被路涅斯用近乎生气的语气喝道："别回头，我们走。""可是妈妈她……"亚尔柯犹豫着，差点想要迈步返回村子。路涅斯一把拽住他的胳膊，说："妈妈和长老都笑着为我们送行，因此我们不可以回去。我们必须要继续旅行。"他的声音微微颤抖，手上的力道几乎把亚尔柯弄痛。感觉到路涅斯的强烈感情，亚尔柯点点头："嗯，你说得对。"

离别固然痛苦，然而为了自己的成长，为了妈妈的期待，更为了让这个美丽的、有着无数令自己牵肠挂肚的世界继续存在下去，他们不能回头。至少，必须走完前面要走的路。

回到卡兹斯村，迎接他们的是船头已经包好秘银板的飞空艇和可靠的伙伴们。

"哇哦，太酷了。"路涅斯感慨着看着眼前这个会飞的庞然大物，这原本就像是童话世界里的浪漫交通工具，披上一层银甲后更显得如梦似幻。只听船上传来一声吆喝："要赶不及了，快上来。"抬眼望去，是将身体探出甲板的英格兹的不满神色。两人为自己的迟到道了歉，便顺着阶梯走上甲板。

站在船头的路涅斯踌躇满志，仿佛自己真的已经是拯救世界的英雄，他这样想着，突然又觉得很不好意思，自我麻痹地扬声道："一切准备就绪了，我们上路吧。"

亚尔柯四下打量着，不见蕾菲雅，便发问道："咦，蕾菲雅呢？"

"蕾菲雅？啊……"英格兹漫不经心地应道，"说起来今天没看到她呢，应该是通宵改造飞空艇，还在睡觉吧。所以我们就不要吵醒她，赶快出发吧。"

"这样好吗？"亚尔柯吃了一惊，声调也扬高了。

英格兹解释道："她和我们不一样，她的亲生父亲健在，留在塔卡大叔的身边会比较好。"

"看塔卡大叔的反应，应该也不会赞同蕾菲雅和我们一起冒险。我们也不好强行劝他们父女分离。"路涅斯表示了赞同。

"也对……"亚尔柯颔首，尽管内心颇为不舍，却还是说服了自己。

"好嘞，上路咯。"在希德的带领下，一行人进入操纵室。三个青年一边咽下兴奋和敬仰的唾液，一边看着希德熟练地掌舵。飞空艇慢慢地浮上高空，向着众人梦想与使命的第一站飞去。

路涅斯眼馋地看着希德娴熟的操作，终于按捺不住也想过一把驾驶瘾。软磨硬泡地拿到操舵轮，还没驾驶多久便遭到山风的袭击，路涅斯一个没站稳摔倒在地面，手从操舵轮上滑脱，只听操舵轮发出嘎啦嘎啦的声音，整艘船体倾斜得更加厉害。英格兹一个箭步飞扑上前，稳住操舵轮怒道："你这笨蛋，不是让你握紧了别撒手吗？外行人就不要拿关系别人性命的东西当玩具了。"

英格兹气得涨红了脸，可是大家的目光却没有集中到他身上，反而都不约而同地注视着船舱的一角。随着方才的船体倾斜，堆放着的一个木箱翻倒在地，从里面竟然圆润地滚出来一个少女的身姿，竟然是本该留在卡兹斯村的蕾菲雅。

"蕾菲雅！你为什么会在这里面！"英格兹诧异地沿着大家的视线，直到看到少女，也早就把心中愤慨按下，无比惊讶地发问。

"痛死了。"大概是从木箱里滚出来的时候摔痛了，蕾菲雅一边揉着自己的臀部，一边不满地抱怨："哎呀为了瞒过父亲的眼睛才藏在这里面，到底是哪个坏蛋让我摔这么惨。"

"你为什么会出现在这里。再说你怎么能瞒着你爸爸逃出来呢？"

蕾菲雅圆睁饱含着不满神色的眼睛，反过来向路涅斯抢白道："因为爸爸根本不打算听我解释。我感觉不管说什么他都不会理解我，所以才背着他逃出来。"

"这样做不太好吧……"

"没关系，我已经留下告别信了。爸爸这人本来就太爱瞎操心，虽然我不是他的亲生女儿，但也绝对不会撇下他一人独自终老。你们这群人也真是的，太薄情寡义了吧！丢下我不管就上路，我就这么碍你们的事吗？"

积累的怨气一股脑地发泄出来，蕾菲雅语速快得近乎绕口令。路涅斯顶着怒气的洗礼，好不容易插话道："等、等一下。你说不是亲生女儿……难道你也是孤儿吗？"

"是啊。我还是个婴儿的时候就被爸爸收养，所以总是被爸爸过分地小心着。也许单亲家庭都是这样，爸爸一个人抚养我确实不容易，可是他真的小心过头了。"

"等等，这么说你和路涅斯的境遇很相似呢。"英格兹插话。

接过话茬的是亚尔柯："嗯，我和路涅斯都是长老捡到，然后被妮娜妈妈抚养大的。"

"这仅仅是偶然吗……"听着亚尔柯的话，英格兹表情复杂地陷入沉思。

"难道英格兹你也是……"注意到英格兹不寻常的反应，亚尔柯反问道。

"对。我被萨斯恩城的人所救，从小在兵营里长大。"英格兹缓缓地点头。

"这么说，我们全都是孤儿吗？"另外三人也显出惊奇的表情。

"我觉得这绝非偶然，水晶是特意选中了我们这些没有父母的孤儿。可是，为什么？"英格兹紧锁眉头，其他三人也偏头思索，就在此时，掌控着操舵轮的希德吆喝道："有什么事情待会再想，船马上要撞上岩石了，给我站稳咬牙！"这声音令四人的思索一时中断，透过窗户看向前方，塞住山谷通道的岩山俨然就在甲板的上方。

"全速前进！都抓牢了！"希德一把将速度制御握杆推前，飞空艇发出低沉的吼叫，瞬间加速，以猛烈的趋势撞上高耸的岩山。冲击之下，船体剧烈摇晃，路涅斯等人咬紧牙关，努力不让牙齿误伤舌头。他们抓紧身边任何可以抓住的固定物，紧闭双眼。不知道摇晃了多久，众人差点要以为自己是不是会跟飞空艇一起殉难时，感到强光照射到眼睑上的路涅斯微微睁开眼——啊，窗外已是无边无际的广袤蓝天。

"成功了！我们冲过来了！"路涅斯高声欢呼，与此同时，轰鸣的爆炸声又顷刻将他的声音盖下去。又是一波强烈的摇晃袭来，这让正准备起身的路涅斯踉跄着摔倒在地。

"不好，果然还是太蛮干了。大家赶快出舱，做好逃离准备，船就要沉了！"希德紧张地吩咐着。四人惊吓地连滚带爬逃出操纵室。来到甲板上，众人终于明白了事态的严重性。后方引擎所在位置腾起隆隆黑烟，火舌从下方升腾上来，恶魔般舔舐着船体。螺旋桨的三根桨翼折断其二，失去浮力的飞空艇船头向下不断增加着倾斜角度，眼看就要摔下去。可以预想不出几分钟，整艘船都会在地面的冲击下化为齑粉。

"在船体即将接触地面前跳出去，明白吗！"在希德粗鲁的指示下，众人得以从沉船上逃脱。跳下地面后缓冲地翻了几个滚，只见飞空艇简直要剜进地面般地坠毁，腾起小山般的火焰。残骸在碰撞的冲击下四处飞溅，只有包裹着秘银板的船头还完好无损地保持着形状。

"啊！又坠落了，为什么我乘坐的飞空艇总是坠落呢！"仰面朝天的路涅斯大声地抱怨着，但是这话却让亚尔柯觉得不可思议。

"又？路涅斯，你之前还坐过飞空艇吗？我完全没有印象呢。"

"嗯？这个嘛……"经这么一问，路涅斯也发现有些不对劲。他偏着头沉思，一时语塞："是什么时候坐过呢……哎？似乎这是第一次坐吧……"

蕾菲雅和英格兹闻言都取笑路涅斯，说他肯定是方才身处险境，脑子吓傻了。路涅斯挠挠头："奇了个怪，总觉得以前在哪坐过……"



3

从飞空艇的坠落地来到迦南，在希德的盛情邀请下，路涅斯一行暂时到希德家安置。希德的妻子也是个好客的主妇，对四人表示了真诚的欢迎。她看起来已经上了年纪，却是个闲不住的人，家务都由她一人包办。希德大部分时间都把身体埋在椅子里，这并不代表他就是个作威作福的一家之主，一旦妻子遇到点麻烦，他总是能第一时间上前帮忙，看得出老夫老妻的感情相当深厚。

四人并不愿给希德夫妇添麻烦，他们去心似箭地想赶往下一个目的地，却发现自己并不知道接下来该去哪。水晶让我们拯救世界，可我们应该怎么做呢？

经过多次商讨，大家决定听从英格兹的建议，前去调查世界各地的异常变化。先从眼前的村庄入手好了，他们走访村民，想要找到哪怕一丁点与世界毁灭有关的蛛丝马迹。一无所获之余，倒是不相干地打听到旅馆里住着一个丧失了记忆的旅行者，旅馆的女孩莎莉娜在照料该男子的过程中，不自觉地芳心暗许。可是这个男子却在不久之前莫名地失踪，大受打击的莎莉娜就此卧床不起。

“德许先生啊……”晚餐席间，希德的妻子露出略带忧虑的微笑说道，“除了自己的名字他什么都不记得，大概又是去旅行了吧。听旅馆的老板娘说，德许先生在走之前说了些稀奇古怪的话，说有必须要去完成的事情啊、大陆要有灾难啊什么么。”

“哼，什么嘛！这个自我中心的家伙，害得女孩子为他伤心。”作为同是女性的莎莉娜的同情，蕾菲雅愤慨地发着脾气，倒也不忘用力叉起一块烤鸡肉，好像这块肌肉就是那个负心出走的德许。路涅斯和英格兹微笑地看着她。

“不过，德许先生失去记忆后也要强迫自己去做的事情，究竟是什么呢？”亚尔柯舀起汤送入口中，“总觉得跟我们很像呢。”

“的确。”英格兹表示了赞同，眼光也变得锐利，“这个人说大陆会有灾难，或许他和我们一样，也背负着拯救世界的使命呢。”

哗啦一声，路涅斯一把从椅子上站起身：“那个德许，去了哪儿有人知道吗？”

“听说是去了巨龙峰。听说那座山里栖息着龙，莎莉娜也担心德许先生会不会已经被龙吃掉了。”

“我们明天去找找看吧。”路涅斯提议。



第二天早晨，路涅斯一行向希德夫妇道了别，朝着巨龙峰进发。

巨龙峰是距离迦南村不远的一座高山，尽管道路险峻，但还是有一条供人踏足的人工道路直通山顶。龙当然是危险的生物，可这座山上生长着一种独特的药草，其珍贵的药用价值吸引着无数人冒着被龙捕食的危险也要进山。攀登山路中途所见，皆是野生的动物和魔物，俄而有体型较小的飞龙从上空优雅地掠过，就是不见任何人类的踪迹。眼看着就要走到山顶，依然没有能发现德许的迹象。就在众人质疑是不是白跑了一趟时，一个巨大的黑影从上空靠近。依靠本能地对危险的反应，路涅斯屏住呼吸抬头观望，出现在他视野中的，是一头鳞片闪着耀眼黑光的巨龙。巨大的翅膀拍打着空气，龙悬停在半空中，血红的眼睛对路涅斯的视线正对撞在一起。路涅斯蓦地感到心脏一阵紧缩，巨龙已经展开带着锐利爪子的后肢，黑色闪电般地俯冲下来。

“哇！”一阵尖叫，亚尔柯被龙抓向空中，似乎要把他带走。路涅斯一把抱住亚尔柯的腰，可是两个人的蝼蚁之力根本无法阻止龙的上升，英格兹见状连忙上前抱住路涅斯，蕾菲雅也抓住了英格兹的脚，结果四个人就像连在一起的梯子，被巨龙一同抓走了。

沿着山体的斜面，四人只感觉风声在耳畔呼啸作响，却又不敢松手，任凭巨龙擒着他们飞向高处，直到他们被放进山顶的巨大巢穴。枯枝编成的巢穴里，几枚巨大的龙蛋安静地躺着。在四人还未来得及担心自己的命运前，只听龙蛋彼此间的空隙里传出人声：“哟，新来的。”

一个长发瘦削的男子友好地向他们微笑着：“你们也是被龙抓来的吧。我们同病相怜，虽然不是什么好事，这也算一种缘分吧。我叫德许，请多关照。”

蕾菲雅“啊”一声：“你就是那个差劲的男人德许！”

德许一愣：“姑娘怎么开口就伤人呢？”

“差劲就是差劲！你知道自己突然离开让莎莉娜姑娘多伤心吗？”

“嘘，小声，不要惊动了龙。”德许苦笑着，“你们也是从迦南来的吗？莎莉娜的事情我的确很抱歉，可我有不得不去做的事。”

“究竟什么事情这么重要？”

面对认真发问的英格兹，德许耸耸肩：“这个嘛……我自己也不记得了。记忆消失后，我只记得自己有很重要的事情尚未完成，如果我不去做，大陆就会陷入非常糟糕的境地。一旦那样，莎莉娜终究还是无法快乐地生活，所以我才选择离开她。”德许自嘲地苦笑着，又发现对面的四个年轻人非常认真地凝视着自己，不由地觉得有些不好意思，夸张地挠挠头，接着说道：“说起来你们是特意来接我回去的吗？陷入这般田地，也真苦了你们了。”

“也不全是为你才来的。”路涅斯把发生在自己身上的事情和盘托出，德许饶有兴味地听着，频频点头：“原来如此。说不定我们的使命是殊途同归。好，我决定了，跟你们一起上路。”

“可我们还不知道应该去哪里……”

“这不要紧，我知道一方去处。”德许得意地一挺胸，背身走到巢穴的边缘，“如果决定了的话就跟我来吧，从这里下去的斜坡较为缓和，可以一直通往山脚。”

蕾菲雅从巢穴边缘探出半截身子一看：“呃，这么陡的斜坡，是要完全滑下去吗？”

“滑下去总比自由落体靠谱多了。”

众人正打算逃跑，头上盘旋的巨龙察觉到他们的举动，怪叫一声警戒地端详着他们。

“快走，不要磨蹭！”说时迟那时快，德许已经一个跨步腾出龙巢，熟练地在斜坡上滑行。接着是英格兹，蕾菲雅抱怨了一声后咬牙跺脚地也跟了下去，路涅斯和亚尔柯断后。

落在最后的亚尔柯被紧追上来的巨龙叫声吸引得回头观望，路涅斯一扯他的胳膊：“发什么呆，快走！”亚尔柯却有些兴奋地回答道：“刚才我听到一个声音对我说‘呼唤我名’。”

“你幻听了吧？”路涅斯语调慌乱地打断亚尔柯，拉起他飞奔下斜坡。

实际上，亚尔柯确实听到了一个声音对他说：“当你真正需要的时候，呼唤我即可。”龙的叫声竟然化作人类的语言直接传递进了亚尔柯的脑海，这句奇妙的话深深地刻在他的心灵深处。



滑落到后半段，众人也不知道自己到底是在滚、在滑，还是在表演什么滑稽的戏码，总之是好不容易地脱离了巨龙峰。稍事片刻休息，众人又跟随德许的指示踏上旅途。德许带领他们来到的，是活跃在边境地区的海盗们的基地。

基地是个直接与大海相连的洞窟，德许轻车熟路地在前面迈着步子，神色悠然。路涅斯等人紧张地看着周围的海盗，海盗们也看到了他们，却没有摆出任何警戒的态势，看起来像是很欢迎德许的造访。

“嗨，头领，好久不见。”德许轻松地招呼道。

“哦，这不是德许吗？出什么事了，今天如此兴师动众地？”基地最里面，端着酒杯的男子回应地笑着。

“头领让我有需要的时候来找您，我这就来履行约定了。能借给我一艘船吗？”

“哦？这么说你的记忆已经恢复了？”被称作“头领”的那个男子感叹道。

“这倒还没有。只是隐隐约约地觉得，和这群人同行的话，大概能想起什么来。”德许说着向路涅斯等人转过头。

海贼头领打量着这四个生面孔，像是给买卖市场的牲口估价：“嗯，眼神倒是很犀利，但似乎不太靠得住啊。”随后他又补充似的说道：“不过既然德许老弟选上他们，也必有过人之能吧。你们把企业号开出来。”手下的海贼们极有威势地应和一声，严整而迅速地各就各位。片刻之后，洞窟里并排的船队中，一艘船顺着海面行驶到靠近栈桥。头领挥手道：“这是我的爱船，乘上它自由远航吧，一路保重。”德许向头领道了声谢，扭头走向企业号。路涅斯等四人虽然不太理解德许和海贼头领的交情，也只得低头致谢，紧随德许上船。

“你到底是什么来头啊，那个头领大方得连船都肯借给你。”蕾菲雅一边渡过连接栈桥和海船的木板，一边刻薄地问。德许则表示以前曾经在危机时刻救过头领一次，海船算是谢礼。头领也曾邀请他入伙，但德许并没有答应，说自己认为海贼这个职业不太受女性欢迎，又遭来蕾菲雅的白眼。

为逃避蕾菲雅责难的眼光，德许紧走几步来到船头甲板，转身说道：“现在咱们有了船，可以前往大陆的任何一个地方了。”亚尔柯则露出不安的眼神：“话虽这么说，可我们还是无头苍蝇呢……”

“既然如此，去一次阿加斯城如何？大陆的西部几乎都在阿加斯的统治下，如果西部大陆已经发生了异变，去城里一定可以收集到情报。”对于英格兹的提议，大家都表示了赞同。



企业号驶出海贼基地，一路鼓帆直进。这个世界的大陆呈圆环状，广阔的海面被包围在其内侧，企业号就在这波澜不兴的海面上顺利地航行。从离开海贼基地算起，向着西北方向的航海已有4天，前方终于显现出陆地的轮廓。水平线尽头那一抹不同于蓝色海面的黄绿地面，让颠沛良久的众人失声欢呼起来。唯独德许注视着海中完全不同的另一个方向，他一指右舷方向说：“那里。”

“怎么了，德许？”路涅斯奇怪地看着德许，德许保持着指示的手势，转而看向路涅斯的目光也尖锐起来：“我必须要去那个方向。”

众人面面相觑，顺着德许的手指看去，一片广阔的海域中，隐约摇曳着一条细长的影子。

“那里建着一座塔，我必须要去那里。不好意思请改变航向，事态应该……相当紧急。”

“应该？莫非你的记忆已经恢复了吗？”

“没，我还什么都想不起来。但是一定要去那里，我就是为了这个才醒来的。”

“醒来？这是什么意思？”

被亚尔柯这么一问，德许也不知道该怎么回答了，“嗯？我刚才说了‘醒来’这个词吗？好像确实说过，为什么我会这么说呢……”见他连自己想说什么都不明白，路涅斯等人不由苦笑。然而德许身上还有众多未解之谜，既然他这么说，大家也不好置若罔闻。一直操着舵的英格兹转动着舵轮，将前进方向由最近的那块大陆，变更为德许所指示的方向。一度远离阿加斯的企业号，航行没多久便大陆西部的北端看到了广阔的半岛，那里孤零零地高耸着一座巨大的塔。



"是的，没错，我想起来了！"在塔内探索的途中，德许兴奋地叫出声，"我原本一直在塔内的冷冻睡眠装置里沉睡，一旦塔内发生了异常就会苏醒过来。大概是睡得太久了，以前的事情一时都想不起来。"

"完全理解不了你在讲什么。话说回来，这塔到底是啥？"蕾菲雅没好气地说道。她生气的对象倒不是德许，而是这座塔本身。墙壁和地板全都包着金属板，总有一种轰鸣声传进耳朵，叫人浑身不自然。最无可容忍的是，塔里面热得要命。

"这是欧文塔，由我的父亲建造并以自己的名字命名。这是让大陆能够浮起的中流砥柱。"德许停下脚步看向前方，"塔里这么热，应该是炉子出了什么异常。这轰鸣也比平时更不吉利，可能已经到了极度危险的状态。"

"让大陆浮起？这是什么意思，难道大陆是浮在空中的吗？"

面对亚尔柯惊讶的疑问，德许仿佛更加不可思议地反问道："你在说什么，这不是常识吗？"

见路涅斯等四人一齐圆睁眼睛，德许苦笑道："原来我已经沉睡了这么久，久到世人连大陆是浮在空中的事实都不记得了。"

"你……不是开玩笑的对吧？"

"当然，大陆真的是浮着的。因为真正的大地上曾经发生了弥天大灾，我的父亲让现在的这片大陆浮起，生物们得以幸存。这些都是陈年往事了，我想跟你们说的'世界危机'应该不是一回事。"

"这座塔的最上层，安置着支持这片浮游大陆的炉子。"德许再次迈开步子走上台阶，喷吐着火焰的炉子前出现一只魔物。本是面向着炉子的魔物大概是察觉到旁人的气息，势头迅猛地转过身瞪着他们。这是个女性外形的魔物，无数蠕动的蛇爬满她的头，代替了本该生长的头发。

"你在做什么！"德许毫不畏惧地瞪视回去，怒吼着。

"如你所见，我要让炉子失控，进一步毁掉这座塔，让浮游大陆沉到黑暗的深渊。"魔物一脸嘲笑，头上的蛇全部张开血盆大口，向路涅斯等人发出威吓。

"怎会让你得逞！"路涅斯一步踏前拔出剑来，其他人也各自武器在手。

"亚尔柯，炉子的情况非常危险，尽量避免使用夸张的魔法。"德许退到四人身后，不忘对战况加以提醒。

"呃？"亚尔柯被德许提醒得一愣，与此同时，路涅斯和英格兹涌起战意向魔物发动进攻。先是亚尔柯以魔法牵制，英格兹见缝插针地突入，最后由路涅斯发动重击——这是他们一贯的战斗套路。凭借这套战术，他们一路斩杀魔物前进至此，一旦要顾忌到炉子，这套连携的第一步就被封印了。而且面对这种突发状况，亚尔柯完全没有预备第二套作战方案。

英格兹急速拉近自己与魔物的距离，一剑切开对方的手臂，但魔物头上的蛇也在同一时间咬住英格兹的左手。伤口顷刻变为灰褐色，像石头一样硬化。随着毒液在体内的循环，英格兹的石化程度也越来越严重，连蕾菲雅和亚尔柯的魔法都无法抑制其扩散。

都怪我迟疑了……亚尔柯后悔地咬住嘴唇。紧接着上前的是路涅斯，魔物的蛇群故技重施，亚尔柯这次没有再犹豫，对蛇群使用了致盲的暗黑系魔法。遭此打击的蛇群萎缩成一团，魔物的本体也遮住自己的脸，身体摇摇晃晃。

"干得好，亚尔柯！"路涅斯把握住胜机，大跨一步一剑斜砍。剑刃深深嵌入魔物的肩膀，裂开长长的伤口。魔物发出尖锐的惨叫，身体扭动成奇异的形状，最终倒在原地。然而，英格兹的石化并没有解除，灰褐色的皮肤已经蔓延过手肘。英格兹看着自己的手，"啧"了一声后对蕾菲雅说道："疗伤就拜托你了。"

蕾菲雅还没理解话中含义，英格兹就拔出匕首对准石化的臂膀，用力一击刀柄，石化的手腕像是被砸碎的雕塑四处飞散。"啊，你在做什么呀？"蕾菲雅发出悲鸣般的声音，赶紧咏唱起回复魔法。在治愈之光的照射下，英格兹的手臂一点一点地再生，新生的手臂恢复了正常的质地。英格兹一副"完全如我所料"的神色，蕾菲雅虽责怪他莽撞胡来，却也放下心来。

与松懈下来的众人不同，德许在聊表欣慰后，发现垂死的魔物正往炉子方向爬去，大叫："你要做什么！"

"无论如何，让浮游大陆下沉，这是我的使命。"魔物留下这句话，纵身跳进炉内，众人想要阻拦却已迟了一步。瞬间，炉子发出高亢的爆炸声，整座塔摇摇欲坠。

德许面无血色地逼近炉子，探身看着熊熊燃烧的内部，牙齿咬得嘎嘎作响："糟透了，只有我下去解决掉这个家伙了。"

蕾菲雅铁青着脸反驳："胡说什么呢，你这等于是自杀。你忘记迦南的莎莉娜了吗？我们约好一定要把你带回去，所以不可以死在这种地方。"

"对不起，这是我的工作。如果不能阻止这家伙，大陆就会下沉，一旦发生这种情况，所有人都会死。你也不愿意吧？"

四人一时无法反驳，德许冲他们微微一笑，指着西方的一个岛屿说道："前去那个岛，火之水晶就在那儿，你们需要继续收集水晶的力量。那么企业号就交给你们了，使用时珍惜着点啊。"言毕一蹬地面，整个人跃入炉中，从四人眼前消失了。被留在原地的路涅斯等人站在炉前，一时呆住。不知从何时起，塔身之前的强烈晃动慢慢地平息了。



四人失魂落魄地回到船上，商量着下一步的计划。英格兹望着塔的方向如此说道："德许现在还在为大陆战斗着。为了守护世界，我们也不能原地踏步。"大家决心按照德许的指示，前去寻找火之水晶。

德许告知的岛上共有两个洞窟，北侧洞窟的入口处张有结界，无法进入；南面的洞窟里则居住着矮人族。就在向他们打听火之水晶的下落时，一个年事已高的矮人突然怒声道："现在可没空理会你们！我们的矮人之角被偷走了一根。"

仔细询问之下，这才得知矮人之角共有一对，其中一根被名为古茨科的盗贼偷走，两根角必须合在一起才能解开水晶所在洞穴入口处的结界。而且对于矮人们来说，这两根角也是维系族群安危的重宝，哪怕缺失一根，也会带来巨大灾难。

"那么我们去帮你找回那根角，不过得附带一个小小的条件，那就是找回角以后，可以把两根角都借给我们用一下吗？我们必须要去找到水晶。"

长老观察着发出以上提案的路涅斯，以及站在路涅斯身后的三个人，似乎觉得他们很可信，遂点头应允。与长老约定好的四人前往洞窟深处的地底湖，追缉古茨科的行迹。途中，英格兹突然发问："你们不觉得很奇怪吗，那个贼什么要朝地下逃跑呢？要是出口被矮人堵上，不就出不来了吗？"

路涅斯随口答道："既然是地底湖，应该连接着外面的某个其他地方吧。"

英格兹对此解释无法释怀："说不定古茨科在地下设置了什么埋伏，大家小心。"

"担心过头了，不就是个贼而已嘛。"路涅斯笑道。

接下来发生的事，似乎确实表明英格兹是杞人忧天。手持矮人之角的古茨科，正放松着姿态坐在地底湖畔，见到路涅斯一行靠近，慌忙一跃而起问道："你们是来干什么的？"

"我们来取回矮人的角，老实还回来吧。"

古茨科朝地下吐一口唾沫道："这个角可不能交给你们。"他把角藏在身后，摆出一副应战的架势。

"喂喂，不要做无谓的抵抗了，我们也不想动粗。"路涅斯的语气让古茨科感觉受到轻蔑，古茨科扬眉喝道："敢小瞧我大盗贼古茨科大爷！"

面对攻击过来的古茨科，路涅斯不得已拔剑相迎。哪知道对方根本没想正面交战，古茨科忽然一矮身，就从路涅斯的腋下穿了过去。

"混蛋，别想逃！"英格兹箭步抢到古茨科身前，路涅斯一剑砍空后立即调整身姿，再次摆出迎敌的姿态。

"开什么玩笑，我怎么会轻易让你们抓住！"古茨科摆出颇为扭曲的表情，向侧面大步跳开。蕾菲雅以魔法卷起旋风，立起一座风墙，古茨科见势只得调转逃跑方向，却又遭到亚尔柯释放出的火球的阻击。焦急的古茨科两面被包围，只得又伺机从后路逃跑，身手敏捷的英格兹早就截断了他的后路。

"我是怎么都不会交给你们的！"古茨科一把推开英格兹伸出的手，翻身跃起又向后跳开，路涅斯紧逼上来，古茨科再次一跳，脚边响起水声。古茨科这才意识到，自己已经被逼到湖水边。对方四人慢慢地收拢着包围圈，路涅斯用剑指着他说道："放弃吧。"

古茨科注视着剑尖，恨恨地道："休想！"飞身向路涅斯扑去，路涅斯条件反射地挥下剑身，胸口被砍的的古茨科发出一声短促而痛苦的呻吟，身体摇摇晃晃地向后栽倒。一直紧攥着的矮人之角也从他的手中滑落。一声颇为响亮的水声，古茨科的身体倒进了地底湖中，漾起若干波纹，便沉入湖底再也看不到了。

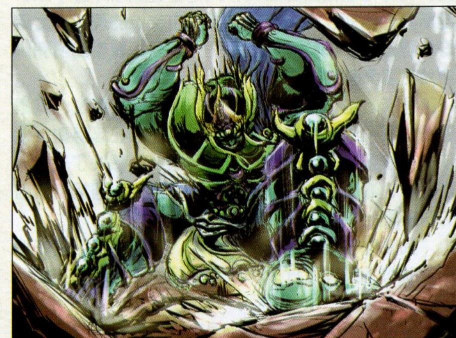
"没错，这就是被偷的矮人之角。"他们把角带回长老处，得到了矮人长老的确认和褒奖。履行约定地，长老带着他们来到族群的祭坛，解开守护另一只角的魔法阵。手持两只角的长老转头正准备把角都递给路涅斯，突然一个声音大笑道："这一刻我等待良久了。"

接下来的一个瞬间，长老和路涅斯手中的两只角消失得无影无踪。与此相对的，是另一名凭空出现的男子已将两只角收入手中，正是方才以为已经沉入湖底的古茨科，他得意地宣告自己的胜利："哈哈现在两只角都在我手上，火之水晶的力量是我的了！"表情愉悦的古茨科笑着几个腾跃，从众人眼前消失。英格兹这才回过神来："不好，被他算计了。"

"怎么回事？"搞不清楚状况的蕾菲雅铁青着脸问道。

"这家伙开始就是冲着水晶来的。因为洞窟的结界必须要两只角才能解开，所以他才趁着我们回来解除魔法守护阵的这一刻伺机强走了角。"

"那个混蛋……不要浪费时间了，先追上他再说。"路涅斯怒不可遏，"且不说欺骗我们的私人恩怨，让他找到水晶肯定会坏事，得赶紧追上去阻止他。"





待四人赶到，古茨科已经悠然地站在火之水晶前等待他们了。

“恭候多时了。虽然很想向给我引路的你们道谢，可之前的一剑之仇也不能就此算了。”他目中放出妖火般的光，“好不容易获得火之水晶的力量，总得有个对象让我试验一下。”古茨科露出奇异又扭曲的笑容，全身喷吐出火焰，这还没有完，他的站姿也渐渐不像人形，变成了一只拥有强壮后肢和尾巴的小型龙。

“如何？我的全新姿态，吓得魂不附体了吧。”古茨科笨重地前走两步，笑道。

英格兹握好短剑问：“你获得这种力量是有什么目的？”

“各种各样的目的。做任何自己喜欢的事情，把胆敢拦阻我的一切障碍都烧干净。”古茨科伸出舌头，活像一只大蜥蜴。

“怎会让你得逞！”路涅斯的怒吼声已高到他能发出的嗓门极限，同时脚一蹬地，挥剑就砍。

古茨科大口一张，火焰喷吐而出：“就凭你们？”

路涅斯敏捷地闪避，火焰射到旁边的地面上，把地面的石头烧得像熔岩一样滴滴答答地流淌。英格兹从一旁挥出短剑，稳稳看在眼里的古茨科身体一翻，钢鞭似的尾巴结实地抽打在英格兹身上，英格兹像断线的风筝滚倒在地，古茨科并没有就此收手，强健的后肢猛地发力，踩在英格兹身上。

这一跳让路涅斯倒抽了一口气，无论是距离还是敏捷度，眼前的这个怪物都能轻松地越过队伍中作为肉盾的自己，直接攻击后方使用魔法支援的亚尔柯和蕾菲雅。万一自己闪避得不好，立即会让两名同伴陷入危机。

碾踩完英格兹，古茨科转头向路涅斯三人走过来：“怎么样啊？这就是水晶的力量，本大爷的新力量！赶快跪下来求饶，我倒是可以放了你们。”

“你这是痴人说梦！”路涅斯吼叫着冲出去。

“这就是一根筋的蠢货吗？”古茨科咧嘴大笑，再度向路涅斯喷出火焰。这次路涅斯没有闪避——不能闪避，否则可能会害了蕾菲雅和亚尔柯。他抱着强烈的信念，直勾勾地迎向火焰对面的古茨科。火焰瞬间将古茨科吞噬，激烈的疼痛电流般地鞭笞着全身。路涅斯一度几乎要被火势和巨热压倒，但是他咬紧牙，又奋力往前踏了一步。

“这种力量，不是你这样的人配去拥有的！”全身被火焰包围的路涅斯再踏出一步。“路涅斯！”蕾菲雅扬出悲声，赶紧咏唱起回复魔法，然后这一点点回复量对于火焰里的路涅斯来说，无异于杯水车薪。皮肤刚在魔法的效力下恢复，又立即被火焰烧烂，发出阵阵焦臭。亚尔柯也不断咏唱起冰系魔法，想要中和火焰的高温。

路涅斯一步步紧逼对方：“水晶的力量是为了拯救世界，没有这种觉悟的人只想满足一己私欲，这是绝对不容许的。”路涅斯又踏出一步，古茨科的位置已经到了他的攻击范围内。

大约是需要调整一下呼吸，火焰一时停下来，古茨科狼狈地大口喘着气。这是绝好的进攻时机，可是路涅斯的身体在火焰的炙烤下已经到了极限。只要能再往前走一步，拼尽力气一剑砍下，就能将敌人打倒，可无论如何都再也使不上劲。终于，路涅斯膝盖一软，倒了下去。

古茨科见眼前顽固的敌人终于倒下，面色稍作缓和，就在这瞬间，英格兹从他的背后发动了攻击。古茨科的脖子被一双强有力的手紧紧箍住，惊愕使得怪物的眼睛睁圆并突出，一柄锐利的匕首直接插入双目之间的眉心。“嗷——”怪物的悲鸣惨得吓人，它痛苦地晃动巨大的脑袋，挣扎倒在地上，扭动了几下后，终于一动不动了。

路涅斯伤得也不轻，英格兹看着单膝跪地的他，苦笑道：“你这家伙太会逞强了。”

“就是嘛。为什么男人总是这样。”蕾菲雅生气地胀红脸，急忙上前使用回复魔法。

“我也……没有做错什么啊……我相信大家会帮助我的。”路涅斯努力让自己不倒下去，勉强地挤出笑容，似乎是想宣称自己“没问题”，但脸上不自觉抽搐出的痛苦表情还是让他装酷失败。

“蛮干之前，不如先动动脑子。”英格兹指了指自己的头。

——感谢你们，光之战士。

这时，一个声音直接在他们的脑海中响起，跟以前遭遇风之水晶时一模一样的情况。这是火之水晶的声音。

——的确如你们所说，我的力量不应为实现私欲而使用。你们昭示自然，为天除恶，我万分感谢。接下来，就请你们继承我的力量吧。

火之水晶说话的同时，自身发出火焰般的赤红光芒，沐浴着光芒的四人又获得了狩人、骑士、学者和风水师四种新称号。新的力量让路涅斯感到斗志翻涌，他把手按在自己胸膛上，一阵光芒过后，他换成了一身骑士装束。

——剩余的两个水晶位于浮游大陆以外的广阔世界里，光之战士们啊，集结水晶之光，驱散笼罩世界的黑暗吧。

水晶说完最后一句话，也在失去光泽后归于沉默。

浮游大陆以外，水晶的辞世之言令四人耿耿于怀，而又兴奋不已。更为广大的未知世界，而他们又得到了更为强大的、用以守护世界的力量，光之战士们的冒险将驶向新的方向。

4

果然还是有必要把世界异变的消息传达给大陆上的其他城市，同时还要寻找离开浮游大陆的方法。四人按照原先的计划，重新回到通向阿加斯的航路。阿加斯的国力在大陆上首屈一指，历史悠久绵长，这里的情报流通想来也会非常发达。这里也许有古老的历史书，从中说不定能找到浮游大陆的历史和离开它的方法。

可是来到阿加斯城以后，他们没有收获到任何新情报——城里空无一人，根本就像一座鬼城。众人不禁联想到之前萨斯恩城的相同境遇，然而城内没有一点打斗的痕迹，看起来并不像受到外敌入侵。四人在城里来回转悠了良久，最后还是连一个人都没找到，一时束手无策。

就在此刻，一名伤情严重的士兵拖着沉重的步伐从城外跑来，企图穿过城门的他还是伤重不支，一把摔倒在地，声嘶力竭地叫道：“有人吗？有人在吗？”

四人急忙上前，先由蕾菲雅咏唱回复魔法为该士兵疗伤。伤势得以恢复的士兵，其情绪也逐渐冷静下来，路涅斯向他告知了阿加斯已经是一座空城的现实，士兵惊讶得瞪圆了眼睛：“怎么会……那么，城里的所有人都被关在那个地方了吗？”

路涅斯听他话中蹊跷，遂询问详细。士兵说，城里海恩神官某一天突然获得了黑暗之力，他在浮游树上建造了自己城堡，并且把国王和城里的士兵都关了进去。这还不算，海恩竟然还操纵着几名士兵，在阿加斯城附近的村庄里抢夺财物，弄得民不聊生。

“我原先也是被他操纵的一人。不过运气比较好地从催眠状态下苏醒了过来，原本还打算集结城里的士兵去解救国王的……”

路涅斯接话道：“可是你回来以后发现城里已经没有一个人了。”

士兵叹了口气：“唉……是啊。”

路涅斯轻轻拍了拍他的肩膀，转身对同伴们说：“事已至此，我们也不能袖手旁观吧。”同伴们都露出会心的微笑。

“哈？可你们究竟是……”士兵疑问道。

路涅斯笑道：“我们是光之战士。”他得意地一挺胸，不明所以的士兵傻愣在原地。





村子的西边是广阔的沙漠，浮游树之城便以此沙漠为中心旋转着。确定其位置也费了不少周章，最终他们在拖库尔村静等浮游城靠近，顺着浮游树的根，得以来到城堡的内侧。

浮游树之城简直就是一棵掏空的大树，无数的枝条和爬山虎构成基本地貌。城里徘徊的众多魔物，不知道是树内的原生态生物，还是海恩召唤出来的。一边清理着这些碍事的魔物一边向着深处探索，四人终于发现了被囚的阿加斯人。

“阿加斯王，您贵体无恙吧？”英格兹斩断硬树枝和藤蔓结成的木质牢笼，救出阿加斯王等人。阿加斯王深深地低下头致以谢意，又面带悲伤之色地说：“不过，恳求你们不要这么粗暴地对待这棵树。虽然现在被海恩的魔法控制，变成这副骇人的姿态，但它实际上是森林的长老，已经存活了千年之久。”英格兹困惑地低下头，收起短剑向国王道了歉。

“那么是不是打倒那个海恩，就能让树变回原样了呢？”亚尔柯这试探的一问，让国王惊讶地睁圆眼睛：“你们是说，打倒海恩？”

“是的，既然那个海恩使用黑暗的力量做坏事，那么打倒他也是我们的使命。”路涅斯的豪言让阿加斯王的眉头微微颤动，他看了众人良久，这才点了一下头：“你们能从外面进入这棵树，那么我就相信你们的力量吧。可是你们要多加小心，海恩拥有能改变自身弱点的奇妙力量，所以城内的魔法师才一个个败于他的手下，致使我们被捕。”

“感谢您提供的宝贵情报，阿加斯王，我们会提前做好准备。那么就请做好离开大树的准备，静候捷报。”英格兹恭敬地低下头，不愧是王城的士兵出身，礼节方面比路涅斯讲究得多。

四人一时辞别国王，前去寻找海恩。半路上路涅斯向英格兹问道：“刚才你说得挺漂亮，可是我们真有办法对付海恩吗？”

英格兹鼻子里轻轻一笑：“说什么丧气话呢，我们身体里不是正拥有这种力量吗？”英格兹说着将手放到胸前，光芒包围住他的身体只见那光芒正中，出现了佩戴眼镜、披着大外套的学者姿态的英格兹。

英格兹推了推眼镜笑道：“这个称号能看透对方的弱点。现在我就说明一下作战计划，都听好了。”



所谓的“烟往高处飘”，正如英格兹所料，海恩正在浮游树顶端处的王座上。眼前的不速之客让他面露不快地问道：“你们是什么人？”

“前来打倒你的光之战士！”

看着对自己拔剑相向、一脸严肃的路涅斯，海恩像是见到了什么特别好笑的表演，高声哈哈大笑：“打倒拥有黑暗力量的我？做不到的事情最好不要挂在嘴上，我的力量是天下无敌的，我要用它来征服世界！”他笑得好像整个人都坏掉一般，全身乱颤。

“怎么每个家伙都一副癫痫错乱的样子，莫非是脑子坏掉了？”路涅斯不屑的嗤笑，令海恩皱眉大怒：“你要为这句话付出生命的代价！”海恩说着，往手心中聚集着不祥的黑暗，路涅斯也不甘示弱地拔剑冲上前。他脑子里想着方才在路上英格兹交待的：“路涅斯，这次你来做诱饵，保护好我们并尽量吸引海恩的注意。其他什么都不要想，贴身与他缠斗即可。”

谨记着这番话，路涅斯尽自己所能，使用既夸张又强力的猛攻，让海恩把注意力聚焦于自己。避开海恩手中扔过来的黑暗之球，立刻缩短双方距离挥剑就砍。海恩脚下一滑，后退几步避开剑刃，路涅斯紧逼而上，并不给海恩周旋的余地。

“亚尔柯，火球。”英格兹在背后发出指示，亚尔柯应了一声。这声音让专注于路涅斯的海恩视线转过来，但他反应得已经慢了，扑面而来的火球直接命中，海恩一声惨叫，身体也被打得大幅后仰。可他毕竟老奸巨猾，身受重创之余依旧忍痛聚集着手里的黑暗力量，准备奉还给亚尔柯。路涅斯当然不会允许他这么做，出剑迫使海恩不得不转而自保。

海恩不甘心地轻哼一声：“那么就来试试我的护罩变换。”他的身体瞬间流过一阵黑光，这应该就是他的弱点变化了，不过学者称号的英格兹看透了海恩的把戏，立即指示道：“这次是雷。”亚尔柯迅速反应，一道闪电立即准确地劈到海恩身上。

这之后，海恩又数次切换自己的弱点，均一一被英格兹识破，亚尔柯对应的各属性魔法都正好切中他的痛处。一旦海恩想优先去破这两个眼中钉，又立即被近身的路涅斯缠住。奋战多时，海恩难以置信地倒下了。饶是强大的黑暗力量在身，面对这四个年轻人竟然缚手缚脚地无计可施。

路涅斯向制订出优秀作战方案的英格兹伸出敬佩的大拇指，这时一个声音响起：“谢谢你们，光之战士。”四人一惊，瞬间还误以为又是水晶在与他们对话，转念一想，明白这是森林长老浮游树的声音。

——咒缚终于解开了，我将回到森林中沉睡疗伤，伤好后就可以让你们出来了，所以请再忍耐一段时间。

伴随这句话，浮游树全体都摇动起来。



回到森林的浮游树进入睡眠状态，四人以及阿加斯城的人们都顺利从树里出来了。来到阿加斯城的王城大厅，国王和重臣均围坐在议事圆桌周围，听取着路涅斯等人的经历。了解了事情的原委后，阿加斯王颔首道：“人们在这块大陆上居住了实在太久，我们对于浮游大陆外部的世界，也只从古老的传说里听过。但是离开浮游大陆的技术，我们的确还掌握着。”说着，他打开墙壁上的暗门，从中取出一个立方体的小箱子，继续解释道：“该装置叫作时光齿轮，把它交给住在迦南的希德，他会用它开辟出通向浮游大陆以外世界的道路。”

“希德老爷爷？”乍一听到这个意外而熟悉的名字，路涅斯不禁提高声调反问了一句。

“哦，原来你们认识希德？那就更好办了。来，把齿轮拿去，祝你们一路凯歌猛进，并且把世界从黑暗的威胁里解救出来吧。”



第二天，众人被希德从睡梦中叫醒，一路来到海岸边。希德揉着惺忪的睡眼，得意地一指企业号说道：“大功告成了。看看如何？”

“看起来没啥变化啊。”蕾菲雅如实地回答，招来希德的不满，他皱着眉，歪出一个嘲笑的嘴型：“也是哈，外行人的确一眼无法看出来。”

“炫耀的步骤就免了吧，真的非常感谢您，赶快让我们见识一下飞空艇吧。”经路涅斯这么一催促，希德只好把升腾起来的兴致朝下压了压，苦笑着把他们带进船舱。企业号外观看起来的确没什么变化，但一进到内部，便立刻能感觉到船体机能的大变貌。一推控制杆，船帆就被收叠好，取而代之张开的是螺旋桨的翅膀，原先只能在海中航行的船瞬间变成了飞空艇。

“原来是水陆两用啊。”路涅斯握着操舵轮感叹道。希德传授了操纵方法后，刚驾驶着新的飞空艇在迦南村周边试飞片刻，路涅斯等人的心就已经被新飞空艇俘获了。

希德又提醒他们道：“说到底这还是一条船，无法在陆地上降落。飞行过程中如果想降落，依然必须先找到水面才行，这一点千万要注意。”

“这样一来我们就可以到浮游大陆的外面去了吧。”看着兴奋的路涅斯，希德泼了一盆冷水上去：“浮游大陆以外的世界应该已经都陷入了黑暗，掉以轻心的话可是会吃大苦头的。”

“希德先生知道浮游大陆外面的事情吗？”面对亚尔柯的疑问，希德含糊不清地答道：“详细的我们回到村子里再说吧。”

英格兹对希德的反应心存疑问，于是调转舵轮，驾驶着企业号返回海岸。回到陆地上，希德告知众人，他原本是外部世界的飞空艇舰长，沿着固定的航路承载旅客。在某个无比普通的一天，希德按照往常一样驾驶着飞空艇，黑暗突然之间喷涌而出，覆盖了所有的大地。为了从黑暗之中逃脱，希德分离驾驶着飞空艇上浮，逃到了浮游大陆上。然而飞空艇在上升过程中还是遭到黑暗力量的打击，发生空难，绝大部分乘客都随之死去。这之后十多年，希德就一直生活在浮游大陆上，对外界的世界充满恐惧。至于现在外面变成了什么样，希德的心里也完全没底。

经过希德的描述，路涅斯等人对外界的危险有了直观印象。无论他们多么年轻莽撞，也不得不重新慎重对待那个未知的危险世界。可是他们没有一个人萌生出退缩情绪，危险、伤痛甚至会送命，他们都责无旁贷地要去解救这个世界。

希德继续说道：“故事还没有结束。当时在坠落的飞空艇废墟旁，我呆立了很久，隐约听到残骸堆里传出婴儿的哭泣声。原以为已经没有幸存者的我，当时拼命扒开瓦砾，寻找哭声的来源，最后找到了四个婴儿。小家伙们奇迹般地没有受一点伤。当时我孑然一身，居无定所，没有办法养活他们。于是我便寻访附近的城镇和村庄，为他们寻找养父母。最后，一个被萨斯恩城的士兵收养，一个托付给卡兹斯的锻冶工匠，还有两个则寄放给了乌尔的长老。”

四人一同显出惊愕的表情：“这意思是……”路涅斯又补充上一句：“难怪我会有飞空艇坠落的记忆……”

“话说回来，从一开始我就感到这是何等奇妙的命运。那天的乘客里，并没有抱小孩的大人，也没有在艇上分娩的女性，说不定，你们真是上天派下来驱散黑暗的光之战士。”

“别这么说，多难为情啊。”路涅斯不好意思地笑了，随即又严整表情，“事情的确很古怪，我认为这不只是偶然。就算真的是这样，我们还是我们自己，去浮游大陆外的世界也好，驱散黑暗的力量也好，都是我们自身的意志。”英格兹、亚尔柯和蕾菲雅都深深地一点头。

“是吗……不过我终究还是认为冥冥中自有注定，那天我救下来的孩子们，今日再由我来送行，心里既苦涩又自豪。这种感觉好生奇妙……”

“希德爷爷……”

“听好，你们千万不要乱来，一路小心。”

“谢谢您。那我们走了。”

“希德爷爷您也保重身体。”

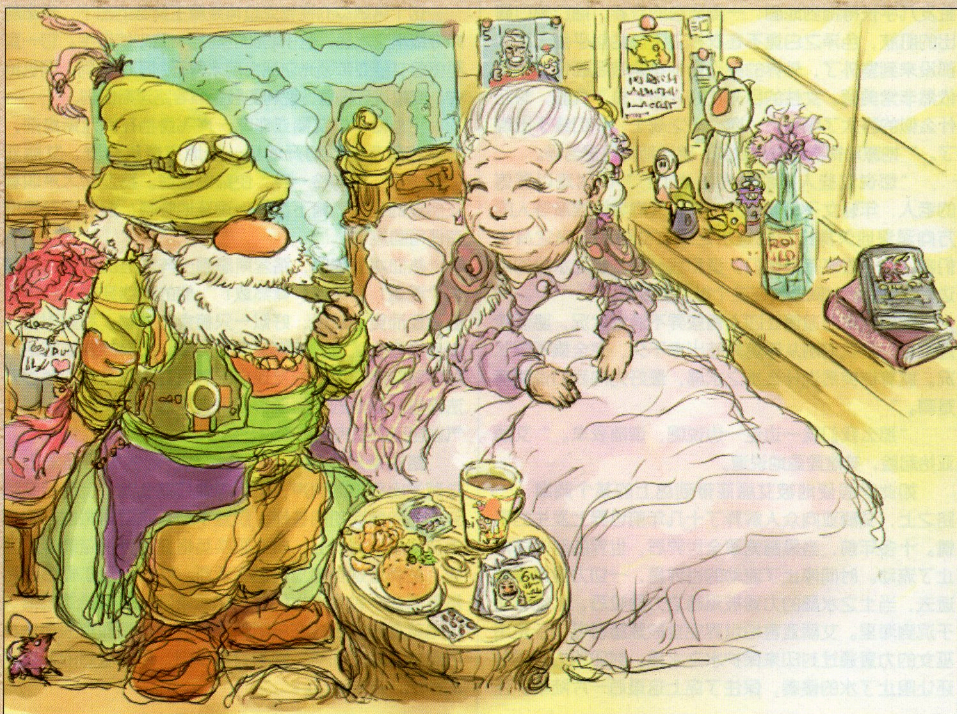
“我们一定会拯救世界，然后回来看您的。”

“好好对待夫人哦。”

四人向希德挥着手，乘上企业号。船帆收起，螺旋桨张开了翅膀，旋转起来。

“你们四个，记得活着回来见我！”向着慢慢浮向天空的飞空艇，希德放开喉咙喊叫道。

如此，四人向着浮游大陆的外部——全新的世界展开了冒险。



5

跟随飞空艇穿破云层，视野一下子开阔起来。迄今为止从未见过的大海扑进眼帘，那是无边无际，一直延续到天边的水平线。这就是外面的世界，大得似乎能让人们的心胸都开阔起来。四人发出陶醉的感叹声，但而，这份感动与兴奋就被更大的不安和焦躁所取代。不知道飞了多久，眼前的景象都一成不变，只有和原初时完全一样的苍茫。

众人正不安地议论，亚尔柯突然一指远方："你们看那是什么？"众人顺着他指示的方向望去，乍一看之下似乎还是那一成不变的景象，而在靠近水平线的远处，可隐约地看到一个小小的黑影。对于这良久以来的惟一发现，英格兹自然不会放过，他飞快地调转船头，全力向着黑影发进。随着距离的拉近，黑影的面积愈加庞大，轮廓也渐渐清晰起来——这是一个岛屿。

英格兹操作飞空艇降低高度，岛屿的海岸边停靠着一艘船，这是自打他们离开浮游大陆以来，第一次看到人类文明的痕迹。他们对外部世界的认识完全是一片空白，正需要摄取大量情报，这个岛屿无疑是他们必须探访的第一站。

从飞空艇下到陆地，众人靠近了岛上原先停靠的那艘船。船体破败毁朽，船底更是一个触目惊心的大洞。路涅斯从大洞里蹑手蹑脚地钻进去，那深处竟浮出一张瘦骨嶙峋的人脸，吓得路涅斯叫了一声。身后的三人也瞬间紧张起来，英格兹拔剑在手问道："出什么事了，路涅斯？"

"老、老……"受惊过度的路涅斯一时竟也说不全话了。不过也无需他费劲解释，大洞之中，一个瘦削的老人老态龙钟地走了出来。"人！居然有人！"亚尔柯兴奋地叫道，与此同时，老人也开口说话了："真是想不到，这个时间静止的世界里，竟然还能再次看到其他人。"

时间静止？这是什么意思？

老人看出亚尔柯的困惑，他似乎想向眼前的四个年轻人解释，又仿佛顾虑着什么，沉吟着。踌躇之际，老人的背后传出另一个年轻女子的声音："怎么了？发生什么事情了吗？"

老人像是受到什么刺激般地睁大眼睛，转头大声道："巫女大人，不可以出来！"

船底的洞穴里，一位年轻的女子款款走出。亮丽的金发几乎长得拖到地面，一身洁白的衣衫，袖口领口露出的肌肤，色泽之白竟不在衣衫之下。她似乎很长时间都没来到室外了，外界的亮光令她稍稍皱起面容，不过依然非常美丽。女性的目光在四人脸上转了几圈，想起什么似的睁大了眼睛："啊，光之战士，你们终于出现了。"她激动得声音微微颤抖，路涅斯则傻愣当场。

"您说这些人竟然是光之战士？"面对难以置信的老人，年轻女子微微点头一笑，又向着路涅斯等人的方向深深地欠身："我是水之巫女艾丽亚，光之战士们啊，我一直等待着你们。请和我一起去水之水晶的身边，让停止的时间重新在这个世上复活吧。"

突如其来的邀请让四人有些弄不清楚状况，路涅斯连忙说："我们刚从浮游大陆出来不久，完全搞不清状况。就算你突然说什么水之水晶，最好先向我们说明清楚啊。"

"那么我们就一边走一边说吧，请随我来。"艾丽亚抬起脸，笑意盈盈地说道。

如此半强硬地被艾丽亚带到岛上的某个洞窟，一路之上，艾丽亚向众人解释了十几年前世界上发生的事情。十多年前，当黑暗笼罩全世界后，世界的时间就停止了流动。时间停止了流动的世界里，一切力量都慢慢逝去，当土之水晶的力量被黑暗之力吞噬后，大地也终于沉到海里。艾丽亚害怕世界完全被黑暗吞噬，于是用巫女的力量通过封印来保护水之水晶。封印的力量同时还让阻止了水的侵袭，保住了岛上这最后一片陆地。当



水晶获得光之力量后，就能从黑暗的束缚中解脱，所以艾丽亚一直等待光之战士的到来。

以上这番发言让英格兹感到不可思议："水晶获得光之力量？是不是说反了，我们并没有为水晶注入过力量啊，而是一直被水晶赋予着力量。"

艾丽亚闻言睁圆了眼睛，语气颇为激动地说："不是这样的。水晶只有获得了光之战士的力量，才能放出光芒，然后以光芒驱散黑暗。没有你们的话，水晶是根本不会发光的。"

"我们这么拉风的吗？"听了艾丽亚的话，路涅斯不禁重新审视起自我价值来。

在洞窟里走了一会，深处出现了类似神殿的空间。地底湖的水边境有一个祭坛，中央的水晶发出淡蓝色的光。

"那么我就解开封印了。"艾丽亚稳步走近水晶，高高地举起双手，闭上眼睛，口中念起祈祷的咒文。水晶的周围开始闪烁起细小的光粒，粒子的数量越来越多，最终形成一个闪闪发光的固体。待闪光散去，水晶比刚才显得明亮了许多。

"来吧，光之战士们，请站到水晶的近前。"念完咒文的艾丽亚长长吐了一口气，转过头看着路涅斯。伴随尖锐的响声，水面上立起巨大的水柱，从裂开的水面中，一个巨大的乌贼状怪物现出身形。

这个乌贼型的怪物克拉肯是魔王赞德的部下，奉命前来夺取水之水晶，苦于封印的阻挡一直未能得手。它一直等待着艾丽亚带领光之战士前来解开封印的瞬间，伺机抢夺。克拉肯狂乱着，锐利的触手照着路涅斯便刺。

"危险！"艾丽亚悲鸣一声飞身挡在路涅斯身前，乌贼的触手如同切开薄纸一般地穿透其胸膛，艾丽亚"啊……"地呻吟一声，便瘫倒在地。路涅斯大声叫着艾丽亚的名字，俯下身体一遍遍地呼唤，但巫女已经没有任何回应了。

热血冲上脑门，路涅斯感到一阵失落的眩晕："你这个混蛋！竟然敢！竟然敢！"他的思绪狂暴，肢体和五官反而更加敏锐，好似一只捕食的动物。利剑出鞘，纵身向怪物跳去。怪物轻蔑地笑着，打算故技重施地用触手洞穿路涅斯，却发现自己刺进艾丽亚身体的触手无法挣脱。倒地的艾丽亚看似失去了意识，实际上用尽力气以自己的血肉之躯固定住触手。

路涅斯怒吼着，反手将剑从怪物的脑门插进去，乌贼发出凄厉的叫声，发了疯地狂蹦乱跳，但是被艾丽亚夹住的触手如同铁铸，纹丝不动。路涅斯将自己的体重全部压到剑身上，转头呼唤英格兹，英格兹靠近艾丽亚，把刺进她身体里的触手斩断。随后，亚尔柯吟唱起雷系魔法，杖尖电光闪耀，路涅斯刚从乌贼身上跳离，闪电就直接落到插在乌贼头顶的剑上。被烈雷轰击全身的魔物"啪嗒啪嗒"地拍打着水面，作出最后的无意义的挣扎，毙命而亡。

"你怎么样，艾丽亚？"路涅斯顾不得拾剑，奔赴艾丽亚身边，对蕾菲雅说道，"蕾菲雅，赶快治疗。"

"我不要紧……你们先赶快把水晶……"

"可是！"

"请赶快……要是这最后的陆地都被黑暗吞噬，那么一切都将失去意义。"

"明、明白了……"艾丽亚坚毅的瞳眸让他们不得不站到水晶前，水之水晶感应到他们后，像之前的两个水晶一样放出耀眼的光芒，令他们获得了龙骑士、海贼、魔剑士、幻术师和吟游诗人的5种新力量。

——光之战士们啊，谢谢你们，这样大地便能复苏。可是黑暗依然深不可测，最后的土之水晶藏于黑暗的最浓密之处，请你们务必拯救这个世界。

"现在，可以了吗？"路涅斯听完脑海中响起的话语，转向艾丽亚问道。雪白的衣服被染成红色，艾丽亚轻轻地微笑点头。

"那我们赶快给你疗伤。"路涅斯正准备靠近艾丽亚，艾丽亚却笑着摇摇头："我已经回天乏术。原本我的寿命便不久于世，在最后的时刻，我完成了自己的使命，还救了光之战士们，已经没有比这更令人高兴的事情了……"保持着美丽的笑脸，艾丽亚的声音越来越细，缓缓闭上双眼。四人慌张地围聚到她的身边，已经没有了呼吸。

抱着艾丽亚的尸身返回地面，仆从于艾丽亚的老人无言地接过亡骸。老人并没有责备四人，只是对着艾丽亚苍白的面容自言自语道："刚才我就感觉到了，巫女大人，您出色地完成了自己的使命。"凝视着艾丽亚那好像睡着了的脸，老人的目光温柔慈爱。路涅斯等人心中五味杂陈，说不出一句话来。

此刻，突如其来的摇晃令众人站不稳身体。路涅斯怀疑是否是地震，老人告知他说这是大地复活的前兆，必须赶快离开这个岛，否则会被隆起的大地推挤出的海水淹没，四人连忙向企业号奔走，可是老人抱着艾丽亚，坐在原地一动不动。

"怎么了？你也跟我们一起走啊！"路涅斯踏上船舷，向老人伸出手，但老人还是端坐不动。路涅斯啧了一下舌，正打算跑过来强行带走老人，一波巨大的摇晃袭来，激起的海浪把企业号冲得老远。那凶恶波涛的另一端，抱着艾丽亚的老人的身姿，距离企业号越来越远。汹涌的水流让企业号像一匹腾跃的野马，路涅斯紧紧靠在舷梯上，无法动弹，连睁开眼睛都异常费力。只要身体稍微一松动，就会立即被甩进无情的洪流。甲板上的英格兹和亚尔柯伸手牢牢抓住他的背脊，将他拖进船内。这之后发生了什么，路涅斯已经没有记忆了，伴随着企业号的上下颠簸，他不知不觉地昏死过去。

6

黑暗之中，路涅斯横躺着。

这里是哪儿？他迷迷糊糊地想着，睁开眼睛。一位年老女性的脸浮现在他的眼前，她说："想要控制暴走的黑暗，必须借助多加的力量。去见多加吧。"只说完这句话，眼前的脸就越来越模糊，最终像溶解在黑暗里一般地消失了。

醒来之后，意识依然还有点不清楚的路涅斯把方才奇怪的梦告诉了同伴们，没想到亚尔柯和蕾菲雅均也表示自己做了相同的梦。英格兹沉吟道："看来这次我们四个又做了相同的梦，那么这就不简单地是梦了。"

"这么说，英格兹也梦到了那个老婆婆？"面对蕾菲雅的发问，英格兹点点头，然后他说道："虽然不知道那个老婆婆是谁，但我们现在毫无线索，既然她让我们去找多加驱逐黑暗之力，那也是我们现在惟一的行动方向。"众人都点头表示同意，路涅斯长长地伸了个懒腰，向屋子外走去。

自从那场可怕的海难过去，他们现在身处名叫阿穆尔的小镇，随浪漂流的企业号就停在小镇附近。那场海难过去后，原先沉没在水底的大地隆起，时间再度回到世界上。时间的回归让小镇里的住民也均恢复了意识，他们在海上的企业号里发现昏迷不醒的路涅斯一行，将他们救回了镇子。镇民热情地招待他们，让他们放心修养。向善良的人们表达了谢意，四人便一直在旅店里疗养，今天终于有力气出去了。

阿穆尔镇的人是浮游大陆以外的住民，但是看上去与并没有什么不同，语言、性格、生活习惯都跟四人在从小长大的环境里所熟悉的那样，善良质朴。四人打听一番，得知多加是一位魔道师的名字，并且是大名鼎鼎的魔道师诺亚的弟子，可是没有一个人知道多加现在何处。年迈的镇长建议他们去萨罗尼亚城，那里情报发达，并且坐落着号称能查到世界上一切资料的王立图书馆，去那里也许会有收获。四人向镇长表示了感谢，便简单地收拾行装上路了。



从阿穆尔出发，众人按照镇长的指示驾驶的飞空艇前往西北方向。这个世界一共有四块大陆，阿穆尔位于东南方向的大陆，而萨罗尼亚则位于西北的大陆上。虽然大地已经浮升出海面，但世界的表面积毕竟还是大半被海洋占据。飞空艇慢慢把阿穆尔所在的东南大陆远远抛在尾后，又要经历一段四面都是海的单调景色。借助指南针，飞空艇笔直地在一成不变的大海上空向着目的地飞行，夕阳西下之际，众人终于看到了前面的新大陆。

大陆的一角，是方方正正的雪白地面。这一块地面被夕阳染红，看起来像是平地堆了大片的白石头。这块白色大地被街壁围绕，四角各有一处城镇，看起来均有不少人居住。白色大地的中央，是众星捧月般的白色要塞。宏伟的建筑规模，让四人直觉地认为这就是他们要找的萨罗尼亚城。城门前集结了大量看上去像是士兵的人群，人群骚动着、喧闹着，时不时还闪出赤红的火光，伴随震耳欲聋的爆炸声，看起来像是两方军团在城门口交战。起初，蕾菲雅以为双方是在攻城，但仔细一看，军队只在城外交战，丝毫没有冲进城门的迹象。路涅斯又怀疑是军事演习，但看双方真枪实弹的拼命架势，又不太像。双方战斗正酣，一名炮击手似乎负伤逃走，其操作的大炮正在装填之中，炮身倾斜，炮口竟然正好对着路涅斯等人所在的飞空艇。闪光迸现的瞬间，强大的冲击立即袭击了整艘飞空艇，没有比这种中弹方式更戏剧更倒霉的了。

英格兹感到舵轮已经不听使唤，但还是没有放弃地继续跟舵轮搏斗着，最终四人还是没能逃脱第三次坠机的命运。片刻之后，四人抱着各自的行李，看着摔成两半的飞空艇残骸。突突的火苗照在他们茫然的脸上，不幸里的万幸是，这次他们又活下来了。令英格兹略感奇怪的是，明明发生了这么庞大的空难，方才在城门外交战的双方竟没有派遣一个人过来打探。

来到距离坠落地点最近的东北方小镇，四人找了家便宜的旅馆。放下行李并确认了房间环境后，为了填饱肚子，众人来到了旅馆附近的酒吧。刚推开门，一个瘦小的青年便惨叫着从里面飞出来，摔在四人的面前。

"真是个没有教养的小子，你没有父亲教吗？"发出这个声音的是坐在店内酒桌上的男子，他眼神轻蔑地看着瘦小青年，推搡青年的人应该也是他吧。

青年颤抖着肩膀："不许你说父亲的坏话！"他的声音又低又细，但好像下了很大的决心，将手伸向腰畔的剑柄。路涅斯条件反射地按住他的手，轻轻拍了拍，示意青年不要激动，然后转向对男子说道："虽然我不知道发生了什么事情，可是我觉得大家没必要把场面弄得这么难看。这是大家开心喝酒吃饭的地方，就不能为周围的其他想想吗？"

动粗的男子冷笑道："这番说教，你还是先对那小子说吧，是他先来惹事的，说什么不要说国王坏话啊之类的莫名其妙的话。"

英格兹鼻子里冲出一声笑："原来是批判国王而被责备了啊，那我觉得这位青年才是正义的一方。"

男子鬓角气得发抖，瞪着他们问："你们不是这个国家的人吧，所以你们根本没资格说这话。一个为民着想的贤君，会突然限制商品交易让老百姓受苦吗？会把国家的军队分成两派互相交战吗？将做出这种荒唐事的昏王骂作疯子，又有什么不对？"

"原来如此，你的意思我知道了。"英格兹点点头，"不过，大声地恐吓他人并非君子所为，刚才你直呼别人没有教养，在说这话之前是不是要先检点一下自己的行为呢？"

"啊？"男子的表情瞬间变得险恶起来，他往桌上重重地拍下几个金币，怒道，"妈的真扫兴，老子要换一家店。"

路涅斯急忙向店里的其他人致歉，招呼众人继续喝酒玩乐。方才的青年与他们四个一道，坐在店内一角的桌边。青年向他们道了谢，告知众人自己名叫阿鲁斯，四个人也分别介绍了自己。

"为什么要维护王，从刚才那个男人所说的话来看，这个王的所作所为理应受到批判，为何你要维护他？"被英格兹紧紧盯着，阿鲁斯蹙起眉心，视线落在了一旁的桌子上。

"因为，他是我的父亲。"阿鲁斯用细微到几乎听不见的声音说着，原来萨罗尼亚王正是他的父亲，而阿鲁斯是这个国家的王子。

"确实，父亲像是换了个人似的，做了许多过分的事。我也知道那些人说的没错，但实际听到却还是无法忍受……"

"所以你抗议了是吗？"

"不过也难怪啦，父亲被人取笑是谁都会生气的，对不对，蕾菲雅。"

"喂，为什么要问我啊！"

看着路涅斯和蕾菲雅的哄闹，英格兹叹了一口气后将视线转回阿鲁斯身上："你的心情我可以理解，但是你所做的事情不对。比起维护现在的国王，你更应该想办法去改变他。"

受到指责，阿鲁斯用颤抖的声音回答："我明白，其实我也有向父王提出过意见，但没想到竟然被赶出了城。父王不允许任何人反抗自己，即使对象是自己亲生的儿子。"

原来如此，难怪身为王子的阿鲁斯会在这种店里面。

"我被父王舍弃了，即使想要阻止他但什么都做不到，我已经无能为力了。"

"不可以放弃！"亚尔柯突然站起来大声说道，不仅是阿鲁斯，路涅斯等人也吓了一跳。

"这么轻易就放弃的话能成什么事？你既然想要阻止父亲，就一定要努力坚持到底。"

被亚尔柯的气势所感染，阿鲁斯点头回应，得到鼓舞的他似乎稍微振作了起来。

一行人商量后，决定陪王子再次去尝试说服国王，正当亚尔柯催促大家出发时，路涅斯赶忙叫住了他。

"难得做好了晚饭，吃完了再出发也不晚。"

正准备表示不满，亚尔柯的肚子发出了咕噜噜的响声，他红着脸乖乖地坐到了餐桌前。



"亚尔柯今天怎么回事？突然变得那么有干劲。"一行人吃饱后前往王城的途中，蕾菲雅看着走在前面的亚尔柯和阿鲁斯，小声向路涅斯询问。今天的亚尔柯确实和平时有不小差别，吃完饭后大家原本因为天色暗了，建议明天再出发，可是亚尔柯却说什么也不同意，非常执着。对于他的变化，从小一起长大的路涅斯倒是察觉了原因。

"大概是因为，那家伙觉得阿鲁斯王子和自己很像吧，所以觉得不能放着不管。"

很像？蕾菲雅吃惊地睁大了眼："唔……确实有一点相似的感觉，但亚尔柯并不像阿鲁斯那样磨磨蹭蹭、感觉很软弱啊。"

"现在确实是，但以前的亚尔柯可不像现在这样。记得那时他总是躲在我的身后，时常遭到其他人的欺负，虽然曾经想要改变懦弱的性格，但一直无能为力……这样的状态维持了很长的一段时间，那家伙真正开始改变，应该是从被水晶选中开始的。"

"什么？"蕾菲雅有点不敢相信："被水晶选中……那不是和我相识后的事情吗？我完全没有那种感觉啊。"

"因为那家伙在逞强，夜晚一个人的时候他会轻声地哭泣，不断地告诉自己要变强，像念咒语一样不断地重复着。"

原来还有这样的事，蕾菲雅感叹，明明是一起冒险的同伴自己却完全没有察觉。

来到王城后，一行人在前庭看到了众多的士兵瘫在地上，他们的脸上写满了疲惫，比起战斗本身带来的肉体疲劳，更加严重的是，要和曾经是同伴的军队持续着毫无意义的战斗这一精神上的疲劳。看到这幅惨不忍睹的样子，路涅斯也不禁皱起了眉。

敲开城门，一个身形发福、脸色忧郁的男人探出了头。

"基加梅斯大臣，请让我与父王见面。"

阿鲁斯如此要求着，被称作基加梅斯的男人闻言皱起了眉头，小声地说了句"请稍等"，消失在了门后。又过了一段时间，门再次被打开，基加梅斯将一行人带领到了城内二楼的一间宽阔的大房间，房内排放着八张床和一张大桌子。据基加梅斯说因为今天太晚了，明天才能见国王。

"客房吗……看来父王早就不当我是家人了，现在对他而言我只不过是一个外人而已。果然，父亲并不爱我。"

"没有那种事，世上没有不爱孩子的父母，明天只要好好沟通的话一定能化解矛盾的。"亚尔柯拼命地鼓励着阿鲁斯，看到他那副样子阿鲁斯吞回了原本的怨言。"现在再怎么烦恼也没用，总之明天我们就去见国王，一切等见到面了再说。今天很晚了，大家先休息吧。"说着路涅斯扑到了软绵绵的床上，感叹不愧是王城的床，在上面滚来滚去。

"我们白交了一天的住宿钱。"英格兹苦笑着也钻进了被子里。



夜深，熄灯的客房一片黑暗，即将入梦的亚尔柯在朦胧中听到了微弱的脚步声。使劲睁开沉重的眼皮，只见黑暗中一个男性人影正朝着众人的床铺靠近，最后，人影来到了旁边的阿鲁斯所睡的床跟前。望着床上沉睡的阿鲁斯，男人抬起了一只手，手上的匕首在月亮下反射出白光，原本充满睡意的亚尔柯一下子就清醒了，他迅速起身打开了男子持匕首的手。

“快逃！阿鲁斯！”

被声响惊醒，阿鲁斯看到了眼前持匕首的男人，当看清对方的面容时阿鲁斯倒吸了一口凉气，和凶手互相对视着。

“父王，你就如此讨厌我吗？恨到要杀掉我。”阿鲁斯悲痛地哭着。

“为了不变……成这种结……局，我还特意……把你赶了出去。”男子似乎很艰难地说着断断续续的句子。亚尔柯感到有些不对劲，从两人的对话来看这个人就是国王，阿鲁斯的父亲。可是为什么打算杀掉阿鲁斯的同时，他又说要让阿鲁斯逃走？

国王持刀的手颤抖着，上面满是汗水，突然，国王发出了野兽咆哮般的怒吼，吓得还沉浸在梦乡的路涅斯等人一下子从床上跳了起来。

英格兹迅速点上了灯，众人清楚地看到了国王的样子，因为愤怒和痛苦而扭曲的脸，留下了两道血泪。

“基加梅斯！我不会让你继续如意的，一切将在此结束！”国王怒吼着，用尽全力挥下了匕首。亚尔柯赶忙冲上前要保护阿鲁斯，谁知匕首刺向的并不是他，而是国王本人——国王将武器捅向了自己。

“父王……为什么？”阿鲁斯感到不可思议，眼前发生的一切他完全无法理解。

“与其要对自己的儿子下手，我还不如死在这里！这是理所当然的选择，这样一来，大家就不用受苦了。”嘴上吐出鲜血，国王笑着缓缓说道：“对不起啊，阿鲁斯，后面就交给你了。也许你一直很恨我，可是我……从以前到现在都一直爱着你。”说完国王在阿鲁斯的怀中停止了呼吸。

“父亲……”阿鲁斯的声音颤抖着，他用力地抱住父亲的遗体：“我从没有恨过你，我一直非常地尊敬你，父亲。”

一旁的亚尔柯等人没有插半句话，静静地看着地上的父子，就在这时一个声音打破了房间的沉默。

“真是的，最后还给我上演这种闹剧。”走进房间的，是之前为众人带路的基加梅斯的大臣。

“竟然因为儿子而找回了自我，真是麻烦的家伙。不过死了也好，这样就可以找新的傀儡了。”低声笑着，基加梅斯走近了阿鲁斯。

“基加梅斯，你对父亲做了什么！”抱着父亲，阿鲁斯狠狠地瞪着眼前的男人。

“都到了这种时候你还搞不清状况吗？真是愚蠢的小鬼，不过蠢货也有蠢货的好处，操纵起来要比较容易……”咧开嘴扭曲地笑着，基加梅斯将手伸向了阿鲁斯。



“休想动他！”路涅斯怒吼一声冲向基加梅斯，基加梅斯停在空中的手突然转向路涅斯，将他狠狠地打飞了出去。

路涅斯重重地撞在了摆放着武器的柜子上，然后慢慢滑下，各种武器乒呤乓啷地掉落在地。

“说起来我差点忘了还有你们这些碍事鬼，看来得先把小虫子消灭才行嘛。”基加梅斯的手不知何时变成了巨大的翅膀，转过身来的他此时是一头鸟型的怪物。

“哈哈，鸟类怪物啊，这么说你就是迦楼罗了。”从武器堆中爬起，路涅斯笑了起来：“你的出名程度可是和好吃的美食有得一拼哦。很久以前你就袭击过这个国家。如今你再次出现想要继续作恶，不过正面冲突的话你的实力根本不行，所以这一次就采取了这种龌龊的手段”一边说着，路涅斯捡起了一把枪。

“就算是又如何，和你们没有任何关系吧？”

“你不明白吗？真是愚蠢啊。”路涅斯将手中的枪丢给了英格兹，然后又捡起两把丢给了亚尔柯和蕾菲雅，最后自己也捡起了一把握在手中。

“你以前是被龙骑士打败的不是吗？”

“那……那又怎么样？”迦楼罗后退了一步。

“果然是蠢货，我们就是龙骑士啊！”将手放在胸前，光芒包围着全身，一行人变身成为了龙骑士。见状迦楼罗赶忙后退，路涅斯等人自然不会给他逃跑的机会，迅速冲了上去。

窗子被打破，迦楼罗和路涅斯等人扭打着来到了露台。迦楼罗奋力地挥动着巨大的翅膀，口中不断发出骇人的尖叫声，双眼狠狠瞪住路涅斯。

“事到如今还打算吓唬我们？”路涅斯不屑地嘲笑。

“罗嗦，让你尝尝我的厉害！”

迦楼罗边吼着边拍打双翅，卷起了一阵猛烈的狂风，可正当其准备利用疾风作为武器进攻时，却发现丢失了目标。

路涅斯等人借助龙骑士的力量高高跃起，当慌乱的迦楼罗抬起头望向夜空时，几人正手握着枪高速从空中落下。蔚蓝的铠甲在月亮的映照下闪耀着光芒，承载着路涅斯等人体重的枪贯穿了迦楼罗的身体。

“只有你，绝对无法原谅！”亚尔柯使出浑身的力量给了迦楼罗最后一击，将其重重扣落到地面上，无数羽毛散落在地，迦楼罗发出了尖锐的惨叫后停止了呼吸。

疲劳的亚尔柯用枪支撑着身体重重地喘着气，他慢慢地抬起头望向天空，然后对着房间中抱着父亲瘫坐在地上的阿鲁斯笑了一下。满脸泪水的阿鲁斯表情微微轻松了些，并轻声地道了谢。



隔天，一行人来到了王立大图书馆，在管理员的协助下对大魔导师诺亚及魔导师多加进行了一番调查。

“有、有了！快看这个。”翻着管理员推荐的资料、亚尔柯突然指着某一页发出了声，路涅斯等人纷纷围了过来，看向亚尔柯所指的内容。

“大魔导师诺亚曾经有三位弟子，分别叫做多加、乌内、赞德。据说诺亚临死之前分别给三位弟子留下了宝贵的遗产，遗产的具体内容并未向世间公开。可是最后留在诺亚宅邸的却只有多加，另外两人在诺亚死后都不知去向，因此，大家认为留下的多加占有了大部分的遗产。”

“也就是说多加现在依旧在那宅邸里……关于宅邸书上有明确的位置资料吗？”

“等一等！”众人正准备调查宅邸地址时，路涅斯叫住了他们，三人抬起头不解地望向路涅斯。

“你们刚刚提到了一个叫赞德的人？”

“对，书上写着，是诺亚的弟子之一。”

“那个名字我曾经听过！”路涅斯大声说道：“之前在水之水晶前碰到的魔物说过，它就是奉赞德大人的命令来夺取水晶的力量。”

听了路涅斯的话，众人吃惊地睁大了眼睛。

“也就是说那个叫赞德的家伙，是敌人的老大？”

“那么，按照书上记载的几人的关系来看，多加也很有可能是他的同伙。”

“多加是敌人的同伙……那这一趟很可能是一场陷阱。”英格兹显得有些担心“不过我们也就只有这么一点线索，不去不行。根据情况，多加所住的宅邸很可能是敌人的老巢，这不是很有趣吗？”决定不再多虑，走一步算一步，英格兹笑了起来。

继续进行调查时，一个士兵走了过来：“各位，阿鲁斯王子……不，阿鲁斯国王召见，请前往王城。”

在士兵的带领下，一行人见到了头戴王冠的阿鲁斯，他的身边围着数名士兵。

“我准备了你们想要的飞空艇，它叫做鹦鹉螺号，是我国最先进技术的结晶。”

说着，阿鲁斯示意众人看他身后的巨大交通工具——飞空艇鹦鹉螺号。在前端的圆柱上方、后方装载着大型的推进器，圆柱的下方有着供人乘坐的船舱。

“非常感谢，但是可以吗？把如此贵重的东西……”

面对表情不安的亚尔柯，阿鲁斯温柔地笑了：“那还用说，各位可是救了我国的英雄，只能用这点东西来报答我反倒还觉得过意不去呢。”

“这是最棒的礼物了，谢谢你。”轻轻拍了拍亚尔柯的背，路涅斯跑向了飞空艇，英格兹和蕾菲雅挥了挥手，也随路涅斯离开。亚尔柯看着几人的背影，将视线转回了阿鲁斯身上：“我们得离开了，阿鲁斯，今后加油啊。”

“谢谢你亚尔柯，一路小心。有空回来时别忘了来看看我。”阿鲁斯露出了笑容，他看上去似乎成熟可靠了些。一番道别后，众人离开了萨罗尼亚。

7

一行人往图书馆查到的多加宅邸出发，那是南边一块四处都是山的大陆，在众多的山之间有一处一年四季都刮着狂风的神秘之谷，而魔导师的宅邸就藏在其深处。

"原来如此，这个飞空艇前端的形状是经过精心科学设计的，使它在如此狂风中也可以顺利前行。"手握着舵轮的英格兹发出了感叹，路涅斯等人虽然不知英格兹为何如此感动，但在这肉眼可见狂风起舞的恶劣环境下，舱内却没有感到剧烈的摇晃，即使什么都不懂的他们也能够感到这艘飞空艇的性能之佳。

穿过狭小的山谷，来到了一块树木茂盛的地方，同时眼前出现了一栋并不像是魔导师用来独自隐居的豪华石造大屋。除了石屋外周围没有其他的房子，看来那就是多加的住处没错。将飞空艇停在了平原上，路涅斯一行人向大屋前进。

屋子周围非常安静，不像是有人居住的样子，即使等下去看样子也不会有人出来。虽然知道很没礼貌，但路涅斯等人还是决定进入屋内。

"你好，有人在家吗？"推开沉重的玄关大门，路涅斯探出半个身子朝屋内叫唤着。眼前是宽广的大厅，周围排列着数扇小门，在大厅的正中央，站着一只小魔物。小魔物长着白颜色的毛，身高差不多和人类的小孩子相似，头上有猫一样的耳朵，头前方长着一根有红色宝石的触角，样子十分讨喜。

"终于来啦，光之战士们，多加大人一直在等着你们。"摇晃着触角，可爱的小魔物向着众人点头问候。

路涅斯呆呆地站在门口，在后面催促他的亚尔柯等人在看到魔物后也睁大了眼睛。蕾菲雅看到可爱的小家伙两眼发光兴奋不已，而相反的英格兹却流露出戒备的神色。

"魔物吗……果然它们是赞德的同伴……"

"莫古利才不是魔物呢！"听到英格兹的话，自称是莫古利的白色魔物发起了脾气。见此情景路涅斯等人更加搞不清状况，此时，从大厅后方的门中出现了一位身着红色长袍老人。

"你就是多加吗？"路涅斯摆出架势询问老人，老人一边点着头一边缓慢地走到了众人的面前，并用藏在头巾中发光的眼睛盯着他们。

"看来你们调查到不少东西，这样说起来也方便了，不过你们似乎对我有什么误会……关于我和赞德的关系，以及这个世界即将发生什么我会一一告诉你们。一切说来话长，我们不如到里面坐下来如何？"说着多加往刚刚出来时的那扇门走去。路涅斯等人互相看了看，互相点头示意后跟上了多加。

多加将众人带到了一间像是会客室的房间，房间中央放着一张圆形的大桌子，路涅斯等人坐下后莫古利跑出来为他们倒茶水。

"谢、谢谢。"虽然对对方的立场扔抱有疑惑，路涅斯还是礼貌性地道了谢。等众人接过茶喝了一口后，老人开始进入主题。

"我和乌内、赞德都是大魔导师诺亚的弟子这件事，你们都应该知道了。"

路涅斯点了点头。

"我们三人都从师父那得到了不同的遗产，我得到了所有的魔力、乌内得到了梦中的世界、而赞德得到的却是作为人类的寿命。师父认为这三样东西拥有同样重要的价值，可是赞德却不这么想。他是个认真单纯的家伙，觉得自己被师父背叛了，所以从大家的面前消失。之后又通过古代技术以及土之水晶获得了黑暗的力量，并用这股力量笼罩全世界、让时间停止，打算以此来获得永久的生命。"

"竟然因为这种理由而让全世界陷入危机？"路涅斯显得十分生气。

"说实话，那家伙到底在想些什么我也不清楚。正因为他太过单纯，所以受到的伤害也越加深。也许他觉得不需要这个不认可自己的世界，要将世界毁灭，也许他只是想要获得亡师的认可，又或者只是单纯地对我和乌内怀有恨意而做出了这一系列举动。"

说及此处，多加悲伤地皱着眉摇了摇头，然后深深地叹了一口气对路涅斯说："但是，有一点是非常明确的，那就是他的所作所为完全错误。作为一起学习魔法的朋友，我有义务去阻止他，可力不从心。想要阻止赞德需要光之战士的力量，所以，希望你们帮助我。"

多加说完低下头，见此情景路涅斯等人互相看了看，苦笑："即使您不说，我们也正有此意。我们很早就下定了决心，要和他战斗。"

听到路涅斯的回答，多加抬起头，激动地露出了笑容。

"是吗……实在是……非常感谢。"说着，多加再一次低头表示感谢。

"我知道赞德的所在位置。"说着，多加接过莫古利抱来的地图，将地图铺开在了大桌上。

"就是这里。"多加的所指之处是东北大陆的最北边，四面环山地势险峻的盆地。"那家伙就在这里的水晶塔中，土之水晶也在那儿。不过，要进去的话需要先破坏他设置的结界，我们需要先做好一些准备。"

多加看了看正在专注研究地图的路涅斯等人，接着说："我一个人无法完成这件事，所以我希望你们能够先去这儿。"这一回他指向了西北大陆、萨罗尼亚西南方向的一座山。"乌内就在这儿沉睡，希望你们把他从梦之世界中拉回并带到我这里。"

说着，多加又从莫古利手中接过一件乐器，那是一个有着九根弦的鲁特琴。

"这是诺亚的鲁特琴，只要在乌内的耳边弹奏，那家伙一定会醒过来。接着只要把我的传言带给她，她会马上理解事态。"

"那么就拜托你们了，我要去做一些其他的准备。"将琴交给路涅斯，老人离开了房间。英格兹向莫古利借了世界地图，众人没有多做停留决定马上出发。



多加所指的地方，是山中的一处峡谷，在峡谷的一角有一个洞窟，路涅斯一行将飞空艇停在附近，进入了洞窟。

走了一段路众人发现洞窟中有一个大房间，房间正中央摆放着一张床，旁边有一只大鹦鹉，另外还有放着帽子的桌子和橱柜。

桌上的那顶帽子似乎有点眼熟？一边想着路涅斯走近床边，当他看清躺在床上熟睡的老人的面容时不禁倒吸了一口气。

"这个婆婆，不是在梦中出现过的那个老婆婆吗！"

"好像真的是。"

"得到了梦中的世界……原来是这么回事。"

"不管那么多了，快把她叫醒吧。"

"啊，哦……好。"在蕾菲雅的催促下，路涅斯拿起了多加给的琴，他轻轻拨动了琴弦后，琴弦如同有着自己的意识般，自动地演奏了起来。

在优美的旋律中，床上原本熟睡的老人先是皱了下眉头，然后一下子睁开了双目，一双大眼睛滴溜溜地转动着观察四周的状况，当和路涅斯对上视线时，老人满是皱纹的脸开心地笑了起来："终于来了呀，光之战士。既然拿着诺亚的琴，想必你们一定见过多加了。"说着，老人下了床，将桌上的帽子戴起，鹦鹉也主动飞到了她的肩上。

"啊……嗯，就像您在梦中所嘱托的……"

"是吗，那太好了。那么，关于赞德的事情也从多加那听说了吧。"

路涅斯点了点头，乌内露出了寂寞的表情，说道："是吗……那么我也没有什么好说的了，马上出发吧。"

老人拿起床边的法杖快速走了出去，不知道是因为年长者的关系，还是因为诺亚弟子特有的习性，乌内和多加都是我行我素按着自己节奏走的人，被丢下的路涅斯一行愣了几秒后赶紧跟了上去。

原以为要直接回多加的住所，可是乌内却突然提出先去一趟别的地方，在她的指引下，飞空艇开到了乌内所住洞窟北方的一处古代遗迹。降落后，跟随乌内朝遗迹走去。遗迹的入口附近看到了某国调查队的人影，不过乌内丝毫不在意，对方似乎也对路涅斯一行没有什么兴趣，不过一行人却总是冷静不下来。

"那个，乌内婆婆，我们到这儿来要做什么？"四处张望着，亚尔柯向乌内询问。他们已经来到了遗迹较深的位置，因为路况险恶，这一带已经没有调查队曾经进入过的痕迹了。

"为了迎接接下来的战斗，那艘小船实在是不怎么可靠，我们来这里是要寻找古代大型飞空艇。"像是在散步一样，乌内轻松地回答。听到古代大型飞空艇，路涅斯显得十分兴奋，看他那样子乌内开心地微笑："路涅斯真是个不管什么状况都毫不胆怯，好奇心完全战胜了一切的小家伙。那边两个是爱操心、多虑，比起思考身体先行动的小家伙。然后，还有一个是像妈妈一样在后面照顾着三个人的角色。真是平衡的分配呢，不愧是光之战士。"

"那个向母亲一样的角色听上去好讨厌啊，才不是那样呢。"

对于乌内的评价蕾菲雅似乎很不满，不过看着她抗议的样子乌内笑得更开心了。

"好了，我们到了，那就是古代飞空艇无敌号。"

在众人面前的是足足有企业号四、五倍大的超巨大船，虽然看到了船上有着四根船桅，但因为是埋在遗迹地下深处，一下子还无法完全判断其整体大小。

不仅引擎和驱动器庞大，内部设施也非常齐全，船内有用具齐全的大厨房，房间也和之前又窄又小的不同，光是那张大床就可以让人在上面随意翻滚。此外，船的两侧还排列着数台大炮。

"好厉害！超大的！"路涅斯率先跑上前，另外三人一边喊他慢点一边跟上去，看这他们的背影乌内笑着感叹真是一群不错的孩子，然后似乎又想起了什么，脸上浮现出一丝悲伤。

"操作方法看上去都差不多。"进入操纵室的英格兹对舵轮进行着确认。

"因为现今的大部分飞空艇，几乎都是以无敌号为参考制造的哦。"乌内慢慢走进操纵室，示意马上出发。

"出发……周围可都是石头啊，要怎么才能把这玩意弄出去？"面对不解的英格兹，乌内冷静地回答："不用担心，什么都不要想，你只要发动引擎就可以了。"

虽然充满了疑惑，但英格兹依旧照乌内的话拉动了启动杆，伴随着响声船的四周开始了震动，许多碎石不断掉落在地上，遗迹上方的巨岩竟然像自动门一样朝左右移动，阳光从中间的缝隙照射进来，最终上方完全打开成为了一个出口。

路涅斯站在甲板的正中间仰望着天空，时不时发出感叹声。无敌号慢慢起飞，也许是因为体积庞大的关系，它的速度比众人以往乘坐的飞空艇要慢。乌内让英格兹将飞空艇随意停在空中的某个位置，然后把所有人带到了船底的小房间。

"因为这艘船实在是太大了，所以想要让它着陆是不可能的。要下船时必须像现在这样让船静止在空中，然后利用这个梯子下去。"说着，乌内移动了一块甲板，并放下了设置在上面的梯子。

"那么，我先走一步。我会先到多加那去等你们，麻烦你们在回去之前先帮我办件事，具体的内容这上面写的很清楚。"说着，乌内将一张小纸条塞到了路涅斯手中，然后顺着梯子爬了下去。

"啊？喂，乌内。你在这里下船的话，要怎么去多加的住处啊？"

路涅斯对着下方喊着，已经来到地面的乌内笑了一声："你可不要太小看大魔导师的弟子哦，这对我来说根本是小菜一碟，倒是你们要千万小心。那么，我先走了。"

说着，乌内快步离开，从船上的小窗子望去早已看不见她的身影了。



完成了乌内拜托的事后，一行人回到了多加所住的宅邸，莫古利在门口迎接了他们。

"多加大人和乌内大人已经在等着你们，请跟我来。"说着，莫古利带路涅斯一行前往大屋的深处，平时一向活泼精神的莫古利此时显得格外严肃，这让路涅斯觉得有些不对劲。

在莫古利的带领下众人来到了地下深处的一扇大门前，它回过头说："多加大人和乌内大人就在里面，两人的事就拜托各位了。"深深地鞠了个躬，莫古利像逃跑似的离开了。被留下的路涅斯一行面面相觑，但站在这里也不是办法，深深地吸了一口气，路涅斯轻声地对大家说："走吧"。

门的另一头是异样的石造房间，房内除了地上的巨大魔法阵外什么也没有，而多加和乌内2人正站立在法阵的中间。

被两人释放出的强烈气场吓到，路涅斯吞了吞口水，踏进了屋内。

"乌内，这是你要的土之牙。"路涅斯将乌内之前离开飞空艇时拜托他们寻找的物品拿了出来。

"谢谢，接下来将那个东西放到魔法阵的中间吧。"

"好、好的。"路涅斯疑惑着将土之牙放到了地面上，多加和乌内亦专注地盯着地面。

面对同伴们好奇的眼神，路涅斯没有多说什么，只是摇了摇头示意自己也不知道是什么状况。

"一切准备就绪了"突然，多加高声说道。他睁开双眼望着路涅斯，乌内也换上了一副严肃的表情。"接下来，我们将制造破坏水晶塔结界的钥匙，你们几个，准备好了吗？"

面对两人锐利的视线，路涅斯一行屏息点了点头。

"很好，那么就请你们使出全力打败我们两人。"

"啊！"对方所提出的要求实在是太过唐突，反应不过来的路涅斯发出了奇怪的疑问声，蕾菲雅和亚尔柯也瞪大眼睛发出了一样的声音。即使这样，多加和乌内依旧神情严肃，多加做出了解释。

"我们会释放体内的所有魔力展开进攻。而你们要做的，就是将我们打倒从而使我们体内的魔力解放，被解放的魔力会集中到土之牙中，这样一来就可以制造出破坏水晶塔结界的钥匙了。"

"我还是不明白，为什么要做这样的事？"

"我说过了，这一切都是为了打破结界，为了阻止赞德、拯救这个世界。"

"但是！"

"看样子是没有其他办法了。"

无视犹豫不决的路涅斯，英格兹静静地说道，多加点了点头。

"那么……我明白了。"英格兹拿起了剑。

"等一等！你明白自己在说什么吗？这可能会杀了多加和乌内啊！"

路涅斯抓住了英格兹持剑的手，激动地吼着。

"确实是这样没错。"

"为什么你还可以这么冷静？难道说魔剑士连内心也被黑暗侵蚀了吗？"

"真是无聊的玩笑。"英格兹嘲笑着激动的路涅斯，"多加也说过了，这都是为了拯救世界。"

"为了达到目的，要杀掉他们吗！？多加和乌内不是坏人，他们给予了我们很多帮助，是非常亲切的好人，难道连这样的人也要杀掉吗！"

"你给我收敛一点。"英格兹放低了声音，"我们至今为止，已经遇到过很多为了拯救世界而甘愿牺牲自己的人们，你不是一直都很尊重他们的信念和觉悟吗？多加和乌内的觉悟也同样是值得尊重的，为什么你还要在这儿犹豫不决浪费时间。"

被锋利的目光震慑，路涅斯一时说不出话。

"那么讨厌弄脏双手的话，表示你的觉悟也不过如此。"

"不要这样。"出声的是亚尔柯："我也不愿意啊，好不容易成为了朋友，要将朋友也杀掉吗！"亚尔柯悲伤地叫喊着，旁边的蕾菲雅也一脸痛苦的表情。

"真的很抱歉，要你们做这样的事情。本来讨伐赞德应该是我的义务，但是实在没办法，我只有这条路可以选择。"多加的声音听上去有一点颤抖。

"请不要道歉。"路涅斯仰起头深呼吸数次，最后用力吸了一口气后以坚定的目光看向多加。

"非常抱歉，多加、乌内，我差一点就践踏了你们的决心。"说着，路涅斯拔出了剑："亚尔柯、蕾菲雅，如果觉得痛苦的话就在外面等我们吧。"

"不，我也是光之战士的一员。"

"我也……"颤抖着，蕾菲雅拿起了魔杖。

"谢谢你们。那么，就拜托大家了。魔力暴走后我和乌内是没办法手下留情的。"说完，多加将双手放在胸前结印，乌内也做出同样的动作并小声地念起了咒语。

瞬间，压迫感扑面而来，即使是皮肤也能够感受到在空气中不断涌出的高密度魔力，魔力集中到两人身上，紧接着，他们的身体开始膨胀，变成了昆虫型和兽人型的巨大魔物。

"吼！"如同多加之前所说，体内充满魔力的魔物像是看到猎物一般，全力向一行人袭来，它们已经完全忘记自己曾经是魔导师，没有了人类的理性。路涅斯不敢有一丝疏忽，竭尽全力战斗着，英格兹咬紧牙关挥动手中的剑，亚尔柯一边擦着眼睛一边念着咒文，蕾菲雅也拼命用颤抖的声音发动回复魔法。

最终，他们成功地将多加和乌内打倒，两人的身体爆裂，无数的魔力喷涌而出落在了魔法阵中心的土之牙上。

"多加、乌内！"

路涅斯等人跑到了失去魔力、恢复成原本身体的老人身旁。

"太好了，看样子希尔科的钥匙顺利完成了，拿着它前往水晶塔吧。赞德的事，就拜托你们了。"被路涅斯抱在怀中的多加用最后的力气挤出了笑容："不要那么难过，即使肉体毁灭了，我们都会一直陪伴在你们身边，我和乌内，会一直守护着你们的。所以，不要摆出那副没出息的表情。"最后一句说完，多加的身体就消失在光芒之中，乌内也随之消失。

房间一下子陷入了寂静之中，路涅斯、亚尔柯、蕾菲雅和英格兹都呆坐在地上，一动不动。

最终，路涅斯最先站了起来，他拿起魔法阵中发光的希尔科的钥匙。不过并不是一般钥匙的形状，而是充满魔力的牙型矿石。

"走吧，我们要打倒赞德，守护这个世界。"回过头，路涅斯对同伴们说。英格兹等人默默地点了点头，跟着路涅斯一起离开了房间。

在房间外面，数只莫古利在等待着。

"你们已经拿到了希尔科的钥匙吧？"

路涅斯沉默着点头，得到答复的莫古利们开始小声地哽咽，看来它们明白这意味着什么。

"请一定要阻止赞德的野心，千万不要让多加大人们的努力白费。"

"嗯，我会的。"

路涅斯坚定地回应了莫古利。

"说起来，多加大人有传言给你们，他说有一件事情很在意。"

"在意的事？"英格兹好奇地看着莫古利。

"多加大人是这么说的。我无法理解在世界的时间停止的时候，为何出现了打算让浮游大陆下沉的魔物。即使是赞德也无法超越让世界停止的'时之理'，为什么能办到这样的事呢？难道说他以黑暗之力获得了超越时之理的力量，还是说有别的……多加大人一定是担心赞德获得了超越自己想象的力量，大家可千万要小心。"

"谢谢，我们绝对不会输。"

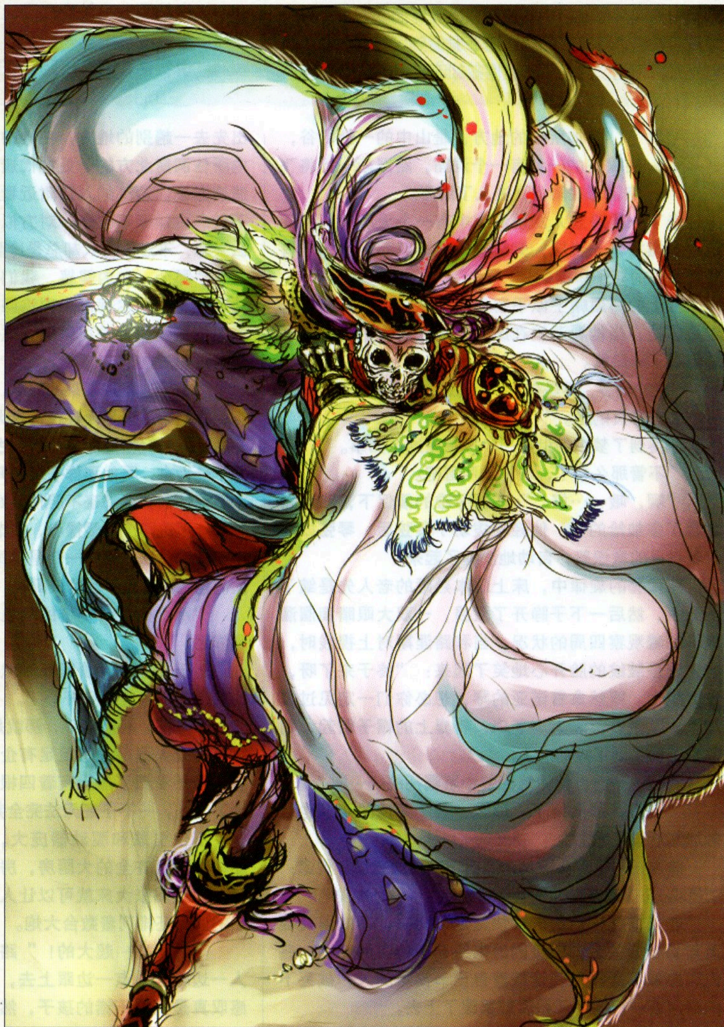
众人都点头表示自己的决心。

"话说回来你们今后打算怎么办？"蕾菲雅询问莫古利们。

"多加大人说了，我们可以选择喜欢的生活方式，大家也决定要这么做了。有的决定出去旅行，有的打算继续留在这里，大家想要感受更多世界的乐趣，所以希望你们能保护这个世界。"

听到莫古利们的话，蕾菲雅轻轻笑了。

"真是重大的责任呀。"



8

在多加所指的水晶塔所在地的周边，有着许多长着翅膀的魔物。无敌号受到魔物群的袭击，在冲击之下船身产生了剧烈的晃动。不过大伙可管不了那么多，依旧笔直地朝着目标前进，路涅斯、亚尔柯、蕾菲雅利用船上的炮台进行着迎击。在一番纠缠后，他们终于看到了目的地——水晶塔。

八角形的巨塔耸立在云霄中，在阳光下反射着青白色的光辉，巨大的高度所产生的威压感使得魔物们不敢靠近，纷纷停止了对飞空艇的攻击。路涅斯放下船底的梯子和大伙一同来到了巨塔的正门。

这是一扇非常巨大的门，用手轻轻一碰会感受到魔力的阻碍，这就是赞德所设下的结界吧。路涅斯从道具袋中掏出了希尔科的钥匙，紧紧地握在手中。

"拜托了，希尔科的钥匙。"

用力握住散发着淡淡光芒的矿石，路涅斯站在了大门的正前方，钥匙中的魔力和结界的魔力产生碰撞，散发出刺眼的光芒。

路涅斯紧紧抓着不停颤动的矿石，用尽全力把手向前伸出，突然一道闪光出现，伴随着爆炸的轰隆声，大门的魔法结界被成功打破，周围弥漫着爆炸所产生的浓烟。

路涅斯站在浓烟当中，他手上的矿石已支离破碎，随着一阵风而散去。看着空空的手，路涅斯握紧拳回过头，示意同伴们出发。

进入塔中路涅斯一行来到了一个有着螺旋阶梯的房间，这个螺旋阶梯看上去直通塔顶。在房间的正中间有一块散发着黄色光辉的土之水晶，周围围绕着无数闪闪发光的粒子。

——光之战士们，你们终于来了。

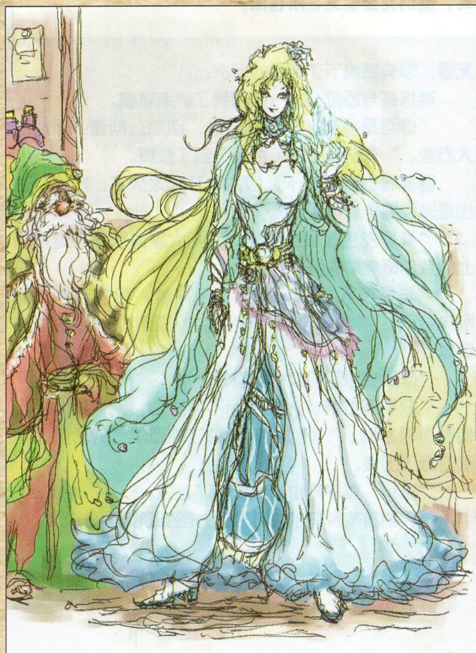
站在水晶前，一个声音出现在大家脑内。

——所剩下的时间不多了，我的光将成为你们的力量，请一定要将黑暗铲除。

水晶释放出耀眼的光芒，包围在路涅斯等人身体上。大家觉得身体发热，一股新的力量涌了出来。当力量完全融入体中后，路涅斯慢慢地睁开了双眼。

——世界交给你们了，光之战士们。

声音落下，土之水晶消失在光芒之中，周围的粒子也慢慢变淡，最终完全消失。最后的水晶将所有的力量托付给路涅斯一行，陷入了沉睡之中。



"剩下的只有赞德了，用水晶给予的光之力战胜黑暗吧！"路涅斯看着同伴们坚定地说道，众人闭上双眼将手放在胸前，用水晶之力获得了新的战斗能力。英格兹成为了擅长高速战斗的忍者，蕾菲雅是精通白魔法的导师，亚尔柯则是操纵召唤兽的魔界幻士。

"咦，亚尔柯不是魔人吗？"见到亚尔柯新的姿态，蕾菲雅不解地歪着头问。魔人是精通黑魔法的称号，确实，至今为止一直以黑魔导师战斗的亚尔柯，理应会选择魔人才对。

"不知怎么的，总觉得这个称号在召唤着我。"亚尔柯摸着长袍不好意思地回答。

"哦，这倒是没什么所谓啦，不过路涅斯为什么还是骑士啊？"这一次蕾菲雅又把话题转到了路涅斯身上。

"我这样就好了啦，有些事只有骑士才能办到，对我来说这个战斗风格最适合了。"

说完，路涅斯看了看同伴们，然后抬起头望向螺旋阶梯所通往的上方，深深地吸了口气："大家，出发吧。"

沿着墙的螺旋阶梯是通向塔顶惟一的道路，一路上埋伏了无数的魔物。路涅斯一伙人不敢有任何停留，一口气直奔塔顶。

速度最快的英格兹率先冲进了魔物群展开奇袭，路涅斯用盾抵挡着魔物攻击的同时进行反击，亚尔柯召唤出冰之女王，寒冷的暴风雪让众多魔物瞬间变成了冰块，蕾菲雅也不甘示弱，发动圣光之枪击倒了无数敌人。

最终，一行人顺利地到达了塔顶，一路的连续战斗让众人疲惫不堪，路涅斯用剑支撑着身体不断地喘气，抬眼望去是一扇门，想必赞德就在里面等待着了。

"走吧……这里就是最后了。"等待大伙气息平稳下来，路涅斯伸手推开了房门。门发出了吱吱的声响，房间内的景象暴露在众人的眼前。可是和预料的不同，那是一个很朴素的空间，四角形的房间摆放着像是在咆哮的龙雕像，而正中央，一个被黑暗侵染的男人正站在那儿。

"能来到这里确实值得夸奖，但是，瞧瞧你们，都精疲力尽了不是吗？这副样子竟然还敢来挑战我魔王赞德？"

房内的男人露出白色的牙齿笑了起来。

"这家伙竟然还自称是魔王。"路涅斯嗤之以鼻，一脚踏进了房间："要打倒你一个人的力量我们还是有的。"

"逞强是很难看的哦，在绝对力量悬殊的对手面前还敢放大话。"

"是不是逞强，你亲身体验一下就明白了！"

喊着，路涅斯举剑冲向了男人，可是，他却没能够踏出第二步，身体突然像是被什么东西绑住，无法弹动。见状同伴们焦急地冲上前，可都遇到了同样的麻烦。

看着他们的样子，赞德冷笑一声："这可是魔龙的诅咒，只要是映在魔龙眼中的东西都会被束缚，你们这些家伙这么轻易就中了圈套。"

听到赞德得意的话路涅斯一行马上理解了状况，房间内四角摆放着的龙雕像是让他们无法行动的魔法装置，这样下去的话所有人都会被赞德杀掉。

"虽然这样的结局挺无聊的，但你们还是给我死在这里吧！"说着赞德挥动魔杖，黑暗的力量开始聚集在魔杖上。

就在此时，突然出现了一道光芒。

"什么！"

赞德显得有些狼狈，刚刚聚集的黑暗之力都被这道光打散了。四道光束出现在龙雕像的面前，从中走出了四个人影，他们挡在了雕像的眼睛前方。因为视线被遮挡，路涅斯等人的诅咒被解开，突然恢复自由的他们没能理解发生了什么事，当看清突然出现的四人的身影时，都忍不住惊呼了出来。

"希德爷爷！"

"莎拉公主！"

"阿鲁斯王子！"

"德许！你还活着？"

"那当然。"德许挺胸回答："好不容易以为炉子的调整结束了，谁知眼前突然出现了红色长袍的老爷爷的幽灵，他说你们陷入了危机，所以我们才赶来了这里。"

"来我这里的是一个大鼻子老婆婆的幽灵。"

"是多加和乌内！他们真的在守护着我们。"

与开心的路涅斯相反，赞德咬牙切齿："多加……乌内……你们究竟要妨碍我到什么时候！自己获得了强大的魔力，却要阻止我得到力量吗！"

"这些龙雕像就交给我们了，你们尽管放开去全力一战吧。别误会啊，我们可不仅仅是因为被幽灵拜托才来帮你们的哦。"德许笑着站在了龙雕像的面前，死死挡住了龙的视线。

"没错，我们不是为了世界什么的，而是为了帮助你们才来的。"希德也挡在了龙视线前。

"亚尔柯曾经帮助过我，这一次轮到我了。"

"听好了，英格兹，要活着一起回去……绝对。"

阿鲁斯和莎拉公主也各自主动陷入了魔龙的诅咒。他们的话语和思念赋予了路涅斯等人力量，路涅斯看着赞德慢慢站了起来，其他的同伴也作出了迎战的架势。

"你们稍微忍耐一下，我们马上会打倒这个混蛋结束一切。"

握住剑，路涅斯冲向了赞德。

"白费力气，我不需要借助任何人的力量，用自己的魔力也足以亲手送葬你们，然后，我要永远君临世界！"

"才不会让你得逞！"

路涅斯进攻的同时，亚尔柯召唤了雷之魔人，发动了雷电攻击。英格兹趁机接近赞德偷袭，可是快速挥下的剑被对方的魔杖挡住，赞德将魔力聚集在左手朝英格兹的腹部挥出强烈一击，给予了他重创。英格兹被击飞后路涅斯紧接着展开进攻，可挥下的剑被赞德轻松避开，同时赞德使用魔杖将路涅斯击倒在地。

"你们全部去死吧。"低声一吼，赞德将魔杖高高举起，释放出高级陨石魔法。赞德的头上出现了无数红红燃烧着的巨大陨石，其他同伴见此情景紧张地倒吸一口气。

"休想得逞！我要保护大家！"竭尽全力嘶吼着，路涅斯张开双臂挡在了陨石落下的前方，想要保护同伴。

陨石直击在路涅斯身上后消失了，路涅斯浑身的皮肤在超高温的燃烧下变得惨不忍睹，亚尔柯等人愣住了，连赞德也露出了错愕的表情。

"故作聪明，那么再吃我一发！"赞德再次举起了魔杖。

"别想！"亚尔柯也举起魔杖，召唤出了泰坦。大地魔神挥出的一拳让地面产生了剧烈的晃动，赞德一时失去了平衡。受到重创的英格兹吃力地站起，对赞德扔出了十字手里剑。手里剑刺中了赞德的肩膀，他发出了痛苦的呻吟。

路涅斯几乎快要失去意识，朦胧中他听到了蕾菲雅的治愈魔法咒文，一瞬间视界恢复了鲜明，原本疼痛不已的身体可以勉强行动了。路涅斯踏出一步，过重的伤势让他差点摔倒，他极力保持住平衡，一步一步向赞德走去。

狂吼着，路涅斯使出浑身的力量，朝赞德挥出。锋利的刀劈开了赞德的身体。

"呜啊啊啊啊啊啊啊！"

发出如同要撕裂天空般的凄惨悲鸣，赞德的身体喷出了大量的鲜血和黑暗。就在这时，他的脸突然扭曲笑了起来。

"太可惜了，已经太迟了。黑暗已经很接近了……吞噬、唤醒了真正的我的黑暗……"

说着，天上的黑暗突然如同雪崩一样落了下来，路涅斯和赞德都被卷入了黑暗的洪流中。



四周一片黑暗，路涅斯四人不断张望着。

"什么？到底发生了什么？"

"被黑暗吞噬之后，到底发生了什么事……"

"这里，是哪里？"

"咦？快看看那儿。"

蕾菲雅发出了尖叫声，众人纷纷看向她的所指。

在黑暗之中有一个巨大的女人身影，她的身体周围有像蛇一样的触手，女人看到路涅斯后嫣然一笑。

"这……是什么？"

众人紧张地拿出了武器。

"还打算……抵抗吗……明明知道……都是白费功夫的事。放弃抵抗，归还到虚无吧。"

女人的声音带来了无法形容的巨大压迫感，路涅斯握住差点被震开的剑，再一次瞪向女人。

"虽然不知道是怎么回事，但有一点很清楚，这是个超级危险的家伙，必须将她打败。"

说着，路涅斯冲了上去，英格兹也紧随其后。亚尔柯召唤了炎之魔人伊芙利特，释放巨大火球攻击，蕾菲雅也使出了光系攻击魔法。

但是，所有的魔法都被黑暗所吞噬，路涅斯和英格兹的攻击也像是搔痒一般，完全不起作用。

"无谓的反抗。"冰冷地嘲笑着，女人睁大了双眼，黑暗怒涛般袭来，将路涅斯一行击垮。

压倒性的力量差距，完全没有还手之力，这样下去会输。黑暗之中路涅斯想着，不甘的泪水流了下来。

"不要放弃。"

突然，耳边传来了从未听过的声音。

"那家伙会以人的绝望作为粮食，所以无论如何都不可以放弃希望。"

随着声音的传来，手似乎被什么人强力地抓住，下一刻，那只手将路涅斯从黑暗中、从绝望的深渊拉了回来。

睁开双眼，站在路涅斯面前的是一名陌生的男子，另外还有其他的陌生人正拉住自己的同伴。

"你们是？"路涅斯疑惑地询问眼前的陌生人。

"我们是暗之战士，几千年前保护了差点因过剩的光而毁灭的世界。"

男子淡淡地回答，路涅斯等人显得很是紧张，见状暗之战士无奈地苦笑。

"本来我们并不能像这样碰面，难怪你们会吃惊，但是，别搞错敌人了……"

男人的视线转向了刚刚的巨大女怪物："那家伙是黑暗之云，比暗还要黑暗，任何东西都无法存在的虚无象征。当光明和黑暗之间的平衡被打破时诞生的存在。"

"千年前，光明之力过盛导致了平衡被破坏，这家伙因此诞生，我们历尽千辛万苦才成功将它打倒。"

"光明和黑暗取回平衡后，黑暗之云长时间失去了力量来源，可是近几年来，由于黑暗力量的不断扩大，它又再次觉醒。"

"我们无法做到抑制黑暗之力，能做的仅仅只是控制住它让侵略来的晚一些。"

望着黑暗之云，暗之战士做出了说明。面对他们的存在，路涅斯感到很不可思议。自己至今为止是为了铲除黑暗而战斗，一直坚信只要消灭了所有黑暗，就能够拯救这个世界，如今这一信念却突然被推翻，让他着实有点难以接受。可是，眼前这些象征黑暗的暗之战士，确实救了自己，将大伙从黑暗的深渊中救了出来，如果不是他们，自己和同伴恐怕早已丧命。

"但是，现在不同了，现在有了你们。"男人对路涅斯说，他的脸上浮现出了自信的笑容。

"暗之战士和光之战士，本来绝对不该有交集的两股力量，现在能够像这样站在一起合力战斗，即使是黑暗之云也不是对手吧。"

"现在正是消灭它的大好机会。"

"请把力量借给我们，光之战士。"

从暗之战士的眼神中，路涅斯明白了他们并不是敌人，不是该消灭的对象，而是值得并肩作战的同伴。回过头去看向同伴，他们似乎也是这么想的。路涅斯满面笑容对暗之战士说："当然了，要拯救这个世界，我们也要全力战斗。"

听到路涅斯的回答，暗之战士们点了点头。相互确认了决心后，八位战士站在一起共同面对黑暗之云，黑暗之云也同样用冰冷的眼神望着下方。

"渺小的人们，实在是烦人的存在，就在这里了结你们吧。"

"没错，确实要做个了结，不会让你这家伙消灭世界的！"

暗之贤者释放出火球对黑暗之云展开进攻，暗之忍者投出圆月轮，砍裂了黑暗之云的触手，在路涅斯的协助下大部分的触手瞬间就被破坏掉。

"什么？"战士们的猛攻完全出乎了黑暗之云的预料，暗之战士的其中一人迅速飞到了它的眼前，对准面部给予了重重两击。

"这次是真的要结束了！"

随着怒声暗之战士对黑暗之云的脸打出了最后一击。

"哼，有两下子嘛。"捂住面部，黑暗之云透过指尖瞪向战士们。

"但是，游戏到此为止了！"放下手，黑暗之云张开红唇，发出尖锐的叫声。声音震动黑暗形成了波动，朝战士们袭去。

身体被黑暗波动贯穿的战士们纷纷倒下，黑暗之云再次张开唇决定给出最后一击。

"还不能输！"蕾菲雅用魔杖支起身体。

"绝对不能放弃，一定要打倒黑暗之云……大家，快站起来！"高举着魔杖，蕾菲雅使出全部的魔力发动大型治愈魔法。柔和的光照在身上，战士们又陆续地站了起来。路涅斯、英格兹和暗之战士又再次冲向了黑暗之云。

"原来如此，你曾经说的，是指这种时候啊。"亚尔柯望天小声说着，他似乎在和某个肉眼无法看见的人交谈。

"恩，我可以听见。拜托了，把力量借给我。"说着，亚尔柯坚定地对黑暗之云举起了魔杖。

"巴哈姆特！"

伴随着亚尔柯的召唤，黑暗空间被撕裂，长着巨大黑鳞的飞龙降临，那是曾经在巨龙峰遇到的神秘龙。挥动着翅膀，巴哈姆特朝黑暗之云吐出了高热光线，引发了数次爆炸。

路涅斯和暗之战士见黑暗之云身受重创，趁机一口气冲了上前，用武器贯穿了魔物的胸膛。

只听见一声惨叫，黑暗之云的胸口喷出了大量黑暗。落地的路涅斯和暗之战士紧紧地盯着黑暗之云，黑暗之云愤怒地瞪着众人，它的嘴唇因愤怒和痛苦而颤抖着。

"这个世界还没有失去希望，所以……根本不需要你，消失吧。"

"大家都为了生活而努力着，我不会让我们的世界消失的。"

路涅斯的身体发出了像是斗志在燃烧一般的光芒，暗之战士身体同样释放出了黑暗。

"黑暗之云，消失吧！"

路涅斯怒吼着冲向黑暗之云，光之子弹和暗之子弹同时贯穿了敌人。

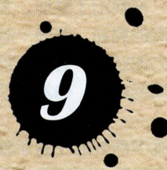
"啊……啊啊……"

黑暗之云瞪大双眼，红色的嘴唇发出支离破碎的音节，渐渐地，它的身体开始溶解在黑暗之中。

四周开始震动，黑暗的空间开始崩溃，无数光线照射了进来。

"成功了……我们赢了……一切，都结束了。"

不知是谁在喃喃自语，八位战士们互相看着同伴，露出了笑容，无数的光芒照在了他们的脸上，最终，他们完全被光芒所包围。



耀眼的光消失后，路涅斯慢慢睁开了眼睛，一行人又再次回到了水晶塔最上层的房间。亚尔柯、英格兹、蕾菲雅正站在身边，而暗之战士们却都不见了踪影。

"太好了，你们平安无事。"

惊喜的声音传入耳中，随着声音望去是希德、德许、阿鲁斯和莎拉公主，他们开心地围了过来。

"刚才看到赞德被打败后超开心，谁知你们突然又被黑暗给包围了。"

"无论怎么叫都没有回应。"

"不知道你们究竟怎么样了，可急死我们了。"

围在身边的四人眼中浮现出泪水，都为同伴的归来而感到高兴。

"抱、抱歉。"

"让你们担心了，一切都结束了。"路涅斯对着大伙开心地笑了。

"是吗，黑暗消失了啊。"

面对希德的喜悦，路涅斯摇了摇头。

"不是的，黑暗并没有消失，而是会和光明永存。"

另外三人也点头表示赞同路涅斯的话，希德等人露出了意外的表情。

"也就是说，战斗还会继续吗……"莎拉公主不安地问。

"不，不是那个意思。"英格兹温柔地回答："光明和黑暗的关系，并不是我们所想象的那么简单。"

虽然做出了解释，但希德他们似乎还是没有弄清当中的含义。

"总而言之，战斗结束了，回去吧，大家！"

路涅斯朝大伙说道，虽然有的人还没有搞清状况，但还是开心地应答着。

他们分别回到了各自的地方。

阿鲁斯回到了萨罗尼亚城，作为一个新王重建自己的王国。

"我会创造一个和平的萨罗尼亚，有机会要来玩啊。"阿鲁斯朝大家挥手道别。

德许被蕾菲雅劝说，决定回到迦南村。看到他平安无事，莎莉娜流下了喜悦的泪水。

英格兹与莎拉公主一起回到了萨斯恩城。

"你可是拯救了世界的英雄，别那么拘谨，表现得大方些。"有些狼狈的英格兹得到了鼓舞。

蕾菲雅回到了塔卡，因为离开家太久了，她笑着说也是时候要孝顺孝顺家人了。

"真是发生了很多事啊。"和大家道别后，走在路上的亚尔柯突然感慨。

"与很多人相遇，经历了各种事，和各种各样的敌人战斗，得到了众多的称号。"亚尔柯兴奋地继续说着。

"但是今后我们又会如何呢？"

"只要不放弃，为了目标不断努力，无论什么事我们都可以办到。"路涅斯笑着拍了拍亚尔柯的后背，朝前方跑了出去。

"嗯！"亚尔柯也紧跟着追了上去。

两人朝着故乡乌尔村奔去，为回到家人的身边。

PSP游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2012年6月至2012年11月期间发售的各版本PSP游戏共76款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本

依次为：游戏发售日、游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
用250左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

风暴恋人 快!

STORM LOVER 快!!

推荐度 7

D3 Publisher	AVG	文字冒险・恋爱	日版
2012年6月7日	1人	4800日元	12岁以上

备注：无



本作是PSP平台女性向游戏《风暴恋人》的重制版，讲述了因为父亲工作而转学到新学校的女主人公，认识了一系列充满魅力的男主角们，并和他们之一发展成为恋人。但是恋情并不是一帆风顺，种种状况不断发生，是分手还是苦心经营，一切宛如一场风暴向女主角袭来。本作在原作的基础上CG和立绘都经过重新绘制，更加细致精美。剧本和事件也进行了扩张。前作最大的特色——超搞笑的台词和宛若暴风雨一般的关系发展在本作中也得到继承，和男主角关系好时可以开启笨蛋情侣模式，听到许多甜蜜的对话，也会因为某些误会而导致关系出现裂痕。





画面 音乐 系统 耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视角射击游戏	S・RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
TPS	第三人称视角射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

风暴恋人 快!

STORM LOVER 快!!

推荐度 7	D3 Publisher	AVG	文字冒险·恋爱	日版
	2012年6月7日	1人	4800日元	12岁以上
	备注：无			



本作是PSP平台女性向游戏《风暴恋人》的重制版，讲述了因为父亲工作而转学到新学校的女主人公，认识了一系列充满魅力的男主角们，并和他们之一发展成为恋人。但是恋情并不是一帆风顺，种种状况不断发生，是分手还是苦心经营，一切宛如一场风暴向女主角袭来。本作在原作的基础上CG和立绘都经过重新绘制，更加细致精美。剧本和事件也进行了扩张。前作最大的特色——超搞笑的台词和宛若暴风雨一般的关系发展在本作中也得到继承，和男主角关系好时可以开启笨蛋情侣模式，听到许多甜蜜的对话，也会因为某些误会而导致关系出现裂痕。



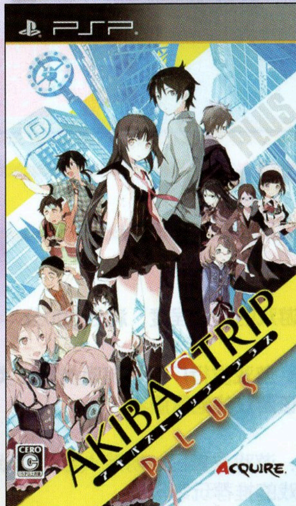


画面 音乐 系统 耐玩度

秋叶原之旅 加强版

AKIBA'S TRIP PLUS

推荐度 7	Acquire	A·AVG	动作冒险	日版
	2012年6月14日	1人	3990日元	15岁以上
	备注：无			



大批吸血鬼入侵秋叶原，他们惟一的弱点就是不能暴露在阳光下，因此想要打败他们的主人公以秋叶原为据点开始了一场脱衣战斗之旅。游戏很好地还原了东京秋叶原地区的风貌，不只可以在非常真实的街道上进行战斗，甚至可以在女仆咖啡厅休闲娱乐。作为强化版的本作内容和前作完全一致，同时也在原作的基础上做出了许多改变，包括全语音化；追加游戏中偶像双胞胎的新影像；秋叶原的街道以2012年的最新地图做了修改；3D建模更加细致美观；动作更加流畅；读盘时间更短；追加各种武器、服装；添加全新的难易度等等。另外游戏可以继承前作存档，获得大量道具福袋。



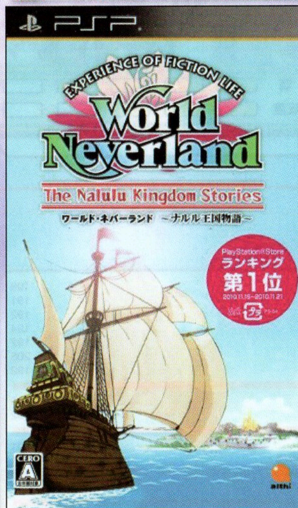


画面 音乐 系统 耐玩度

永无大陆 纳鲁鲁王国物语

ワールド・ネバーランド ~ナルル王国物語~

推荐度 7	Althi	SLG	模拟·育成	日版
	2012年6月14日	1人	3990日元	全年龄
	备注：无			



该系列的多部作品在PC平台都获得了不错的评价，玩家要化身为游戏中的角色前往一个架空的世界，在那里成长、生活，甚至结婚生子，从此扎根在这里。本作的世界是一个小岛，玩家在做出各种行动的同时时间也在不断流逝，而作为一个刚到这个世界的新人，自然一切都得从头开始，不但要花时间打工赚钱，还要和岛民搞好关系，甚至还要抽时间学习武术。当然游戏的玩法完全没有局限性，无论你是愿意当一名勤劳的矿工还是悠闲的渔夫，甚至是整天讨女性欢心的花花公子，都能在游戏中一一实现，开创属于自己的虚拟人生。





画面 音乐 系统 耐玩度

炸弹★占卜

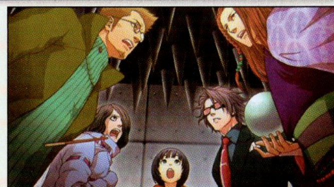
バクダン★ハンダン

推荐度 6	Idea Factory	AVG	文字冒险·恋爱	日版
	2012年6月14日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			



故事主要讲述了日本最大的主题乐园开幕，在舞台上著名的游戏制作人"稻船敬二"却被黑衣人绑架，乐园被黑衣人安放了若干炸弹，需要7名玩家参加"游戏"破解谜团才能阻止炸弹爆炸，玩家扮演的正是挺身而出参加"游戏"的女主人公。游戏中主人公需要发现对话过程中不对劲的地方，发动特殊能力"闪光炸弹"，搜寻对话中的关键词，然后针对关键词进行思考，三个关键词可以引发"炸弹"，当得到正确结论的时候"炸弹"就会爆炸，主人公能够解决谜团，从而推动故事前进。本作的解谜部分由我孙子武丸监修，人设由《逆转》系列"的人设岩元辰郎担任。





画面 音乐 系统 耐玩度

神秘家族往事录 幽灵船的魔术师

アルカナ・ファミリア 幽霊船の魔術師

推荐度 6

Comfort	AVG	文字冒险・恋爱	日版
2012年6月21日	1人	6090日元	12岁以上
备注：无			

“《神秘家族》系列”第一款游戏于去年11月登录PSP平台，本作为其续作，讲述了在一个地中海小岛上，有着一个以不可思议的能力捍卫岛屿和平的“神秘家族”。拥有特殊能力的主人公自小被母亲严格教育，因此性格十分孤僻，成年后加入家族，在和家族成员接触过程中逐渐打开心结显现出天然呆的本色，也发生了一系列的故事。这一作的故事延续了前作发展，舞台来到被重重谜团包围的幽灵船。游戏中女主人公能够运用特殊能力查看当前角色的心理状态，从而作出选择推进故事的前进，另外在战斗过程中还会引发QTE，根据完成的情况故事的前进方向也会有所不同。

画面 音乐 系统 耐玩度

喧哗番长兄弟 塔京大逃杀

喧哗番长Bros. トーキョーバトルロイヤル

推荐度 7

Spike Chunsoft	A・AVG	动作冒险	日版
2012年6月21日	1～2人	5229日元	12岁以上
备注：无			

作为“《喧哗番长》系列”最新作，本作在系统方面再度创新，首次加入了双人模式，让玩家可以和朋友一起纵横这个友情与热血交织的世界。游戏以现实世界的东京为舞台，玩家需要操控修学旅行的两名主角在东京周边地区行动，打到全国47个都道府县的强者，最终登临顶点。热视线、喧哗、必杀技等经典系统依旧延续，另外还针对双人模式设定了全新的连携攻击和双人必杀技系统，让战斗更加火爆刺激。游戏的进程以天为单位，每天又被分为了朝、昼、夜三个时间段，而玩家的行动比较自由，除了战斗外还能邂逅心仪的女生，可凭自己的喜好去触发各种事件。

画面 音乐 系统 耐玩度

白衣性恋爱症候群 再治疗

白衣性恋爱症候群 RE:Therapy

推荐度 6

Cyberfront	AVG	文字冒险	日版
2012年6月28日	1人	5040日元	15岁以上
备注：无			

本作为描绘女孩子之间深厚友情的《白衣性恋爱症候群》的续作，今年6月底在PC版与PSP版同时发售。作为前作的扩张版，本作在基础设定上没有什么变化。依然是描绘了在一间小小的病院里，女生们之间的友情。角色方面追加了全新的角色若本真雪，是一直住在内科310号病房的神秘14岁少女，她跟主人公泽井香会展开怎样的交流呢？另外，本作在前作三名可攻略角色的基础上，还增加了山之内宁子和浅田亚美两名角色的结局路线。前作的三名可攻略角色也都追加了后日谈的故事。除了收录全程语音外，OP与ED曲也都进行了全新制作，事件CG也大量追加。

画面 音乐 系统 耐玩度

混沌时代6

ジェネレーション オブ カオス 6

推荐度 7

Idea Factory	S・RPG	战略角色扮演	日版
2012年6月28日	1人	6090日元	15岁以上
备注：无			

“《GOC》系列”的最新作由擅长设计庞大系统的Sting公司打造，实际上本作更接近于NDS平台的《尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传》，整体风格与玩法与系列以往的作品差距较大。战场上敌我双方的行动是即时展开的，玩家主要负责操控部队的走位。除了尽快占领据点和兵器外，敌我单位接触后就会发生战斗，此时敌方的周围会出现一圈光亮的“冲击圆环”，只要我方有其他单位位于圆环内，就能对敌人展开“混沌攻击”。攻击时还需根据提示节奏按下○键，凭此提升伤害值和冲击圆环的范围。此外还有昼夜、地形、职业特性、武器克制和召唤兽等等丰富的设定。

画面 音乐 系统 耐玩度

强袭魔女 白银之翼

ストライクウィッチーズ 白银の翼

推荐度	角川Games	STG	射击	日版
7	2012年6月28日	1人	6279日元	15岁以上
	备注：无			



本作是X360的人气动画改编游戏《强袭魔女 白银之翼》的PSP移植版，游戏类型为横向卷轴型飞行射击，玩家可以控制强袭魔女们与敌人展开激烈的空战。游戏主要有故事、街机模和时间挑战三个模式，其中故事模式的剧情为发生在第一季和第二季之间的原创内容——在消灭了敌人的巢穴后，打算解散第501统合战斗航空团被卷入了新的战斗，强袭魔女们被分为了五个编队，每个编队都有自己的故事，并且根据战斗内容的不同还能达成不一样的结局；街机模式可以自由选择3名强袭魔女组成编队挑战关卡；时间挑战模式则为BOSS连战，挑战自己的最快时间。




画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

无尽血唤

unENDing Bloody Call

推荐度	Blue Moon	AVG	文字冒险	日版
7	2012年6月28日	1人	6090日元	15岁以上
	备注：无			



这是一款女性向文字恋爱游戏，故事发生在与现在日本环境完全相同的另一个架空世界。这个世界生活着人类和另一种被称作"半绮"的种族，看似平静的日常生活背后，人类和半绮的斗争一直在悄无声息地进行。主人公双叶是生活在这片土地上的普通女生，然而她的父母实际上是势力强大的组织Fly Call的领导人。某一天，双叶家中遭遇不明男子袭击，千军一发之际为美型的双子男性黎明和司狼所救。他们是双叶父亲的保镖，并且让双叶成为组织的首领。为了救回自己的母亲，双叶决定生活在父亲曾经生活的房间里，与敌对组织NEDE开始了激烈的对抗。




画面	■■■□□	系统	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

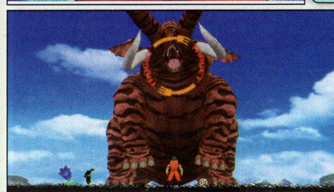
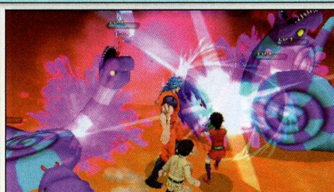
美食的俘虏 美食生存者2

トリコ グルメサバイバル！2

推荐度	NBGI	ACT	动作	日版
7	2012年7月5日	1～2人	5230日元	全年龄
	备注：无			



本作是由同名动漫改编的第二弹作品，和前作一样，游戏依旧走的是狩猎类游戏的路线，不过加入了诸多新要素。首先，前作没出现的四天王之一——泽布拉在本作中出现，美食四天王终于在本作中聚首；其次，本作出现的怪兽的种类和前作相比增加了近一倍，甚至还出现了超级巨大的猛兽，玩家可以在巨大猛兽的身体内寻找贵重食材；再者，四天王的招式和必杀技也全面进化，威力和演出效果都大幅提升；最后，本作还可以跟朋友联机挑战高难度的"美食界"。另外，本作能继承前作记录，包括已经收集的食材和怪物资料，这样一来玩家便可以专心体验新要素了。

画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

樱花战狱 携带版

桜花センゴク Portable

推荐度	Alchemist	AVG	文字冒险・恋爱	日版
7	2012年7月5日	1人	7140日元	15岁以上
	备注：无			



本作是PC平台游戏的PSP移植版，将战国背景和现代校园生活融合在一起。主要讲述了主人公明智光秀得到了战狱学园的入学推荐成为一名学生浪人，学园内的学生都是持有战国时代武将记忆和能力的转生者，因此主人公和武田信玄、上杉谦信等战国时有名的武将一起开始了统一学园天下的道路。原画面都经过16比9的重新绘制，追加两名可攻略女主角真田幸村和本多忠胜，另外追加可攻略的辅助女主角真田信幸。对原作的剧本进行了修正，大幅追加全新剧情和CG，通关完成后还会追加全新的剧本。游戏中需要以班级为单位争夺学校内的领土，同时还要和诸多女主角培养感情。





画面	■■■■□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

艾鲁猫方块

アイルーでパズル

推荐度 7	Capcom	PUZ	益智·消除	日版
	2012年7月19日	1~4人	2990日元	全年龄
	备注：无			

本作是以《怪物猎人》中人气角色艾鲁猫为主角的益智方块游戏，游戏的基本系统与多年前Capcom的益智名作《街霸方块》如出一辙，不同颜色的宝石方块会从上方落下，我们要尽量将相同颜色的宝石堆叠到一起，然后用炸弹宝石去引爆它以便消去，消除的宝石会变为妨碍型的榛子宝石落到对方区域，如果谁的宝石堆到顶部谁就输掉。游戏中总共有25名艾鲁猫角色登场，刚开始只有选用有限的几名，随着条件的达成会慢慢出现，每名角色都有不同的必杀技以及攻击特性，必杀技的演出效果也贴合了原作的特色。游戏的规则简单易懂，但玩起来却变化万千，尤其与朋友对战更是乐趣无穷。

画面 音乐 系统 耐玩度

新·剑、魔法与学园物 刻之学园

新・剣と魔法と学園モノ。刻の学園

推荐度 7	Acquire	RPG	角色扮演·迷宫探索	日版
	2012年7月19日	1人	5980日元	全年龄
	备注：无			

系列在PSP平台的第5作，同样延续了以学园为背景、主打萌系人设和职业的风格。虽然依旧是迷宫探索类玩法，但本作不再是传统的第一人称视角，玩家终于可以在迷宫移动和战斗画面中看到我方角色的形象了。在自由创建角色、设定其种族、发型等项目后，角色的可爱建模就会跃然而出。相当于同类游戏中"职业"的学科是系列的亮点所在，除了标准的战士、魔术师、精灵使等传统职业外，还有女仆、傲娇、病娇这样的宅向职业。战斗系统则强调调整行动顺序，让同伴之间形成"连击"以追求更高的伤害加成，而改变教室的座位顺序还能发动特殊的应援技能。

画面 音乐 系统 耐玩度

你的男友 新学期

キミカレ～新学期～

推荐度 5	Idea Factory	AVG	文字冒险·恋爱	日版
	2012年7月19日	1人	6090日元	15岁以上
	备注：无			

游戏全称应为"与你的秘密……从今天开始的男友（君とナイショの…今日から彼氏）"，原作是在GREE智能手机平台上推出的女性向恋爱游戏。故事讲述在私立四叶学院就读的主人公（女）泷岛阳菜，在学校平平淡淡地迎来了第二年，某天因为一个契机，阳菜的日常生活被7名学校的人气男生所打破。作为女性向恋爱游戏，声优自然是必不可少的内容，7名可攻略的男生声优分别为杉田智和、三木真一郎、浪川大辅、中村悠一、福山润、森久保祥太郎以及前野智昭，阵容相当豪华。游戏中除了日常选项会改编剧情的发展外，期间还设有考试环节，同样会对剧情产生影响。

画面 音乐 系统 耐玩度

十鬼之绊 关原奇谭

十鬼の絆 関ヶ原奇譚

推荐度 6	Idea Factory	AVG	文字冒险·恋爱	日版
	2012年7月19日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			

故事的背景是日本战国时代，丰臣秀吉去世1年后，各国纷争不断，人们为了争夺天下而不断战斗。在那时世界上有被称作"鬼"的人物存在，他们躲在历史的阴影中，服从于活跃在历史舞台上的人们。主人公正是十家之鬼中的一员，她守护的八濑姬被人刺杀，为了找寻凶手，主人公开始参与到调查当中，以此为契机发生了一系列的故事。主人公在和男主角对话时会有选项，不同的选项可能触发触发慕之心或忍耐之心，不同的心槽影响故事的最终发展。在游戏中主人公会进行移动，移动路线的地图很都符合战国时代历史。在移动过程中也会发生各种不同的事件。

画面 音乐 系统 耐玩度

时间旅人

タイムトラベラーズ

推荐度	Level-5	AVG	文字冒险·音响小说	日版
8	2012年7月19日	1人	5980日元	15岁以上
	备注：无			



由《428》原班人马打造的音响小说大作，横跨PSP、PSV和3DS三个平台。游戏分为主线和TT电话两个模式，主线中玩家要以五名看似毫无关联主人公各自的视角来发展剧情，在剧情发展的中途，玩家对操作的某一主人公的行动选择会影响到其他人的命运，看起来微不足道的小事会导致世界毁灭或人物死亡。玩家要在收集一个个BAD ENDING的途中发现线索，实现剧情的正常发展。TT电话模式则近似于美少女恋爱游戏，玩家跨越时空与少女对话约会，畅谈有关航天、科学和生活等多方面话题。该模式虽然短小精悍，但剧情设置非常扣人心弦，最终的结局也相当催泪。





画面 音乐 系统 耐玩度

实况力量职业棒球2012

実況パワフルプロ野球2012

推荐度	Konami	SPG	体育·棒球	日版
8	2012年7月19日	1～2人	5250日元	全年龄
	备注：无			



本作是Konami招牌棒球游戏“《实况力量职业棒球》系列”的2012版，除了收录2012年新球季的球员资料外，球员的动作部分也经过了重新修改，以追求更逼真的动作，并且精彩镜头回放也做成了转播效果，更加具有临场感。在作为系列卖点的成功模式里，这次收录的大学棒球篇，玩家化身为大学棒球界的选手，以成为职业选手而不断努力。游戏中的大学生活从第3年的4月开始，期间除了有棒球练习和比赛外，还有社团的活动、打工以及和女友约会等充满青春回忆的活动在等待着玩家，另外玩家还能在商店中购入道具，通过道具来育成出优秀的选手。





画面 音乐 系统 耐玩度

数码宝贝世界 复原

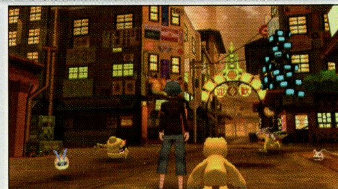
デジモンワールド

推荐度	NBGI	RPG	角色扮演·收集育成	日版
8	2012年7月19日	1人	5230日元	全年龄
	备注：无			



《数码宝贝》15周年纪念作品。游戏采用实时战斗方式，战斗中玩家无法直接控制数码宝贝的行动，数码宝贝会根据自己的AI进行战斗，玩家只能下达作战方针，如果玩家与数码宝贝的亲密度不足，可能会出现拒绝命令的情况。游戏的魅力在于数码宝贝的培育，通过喂食、睡眠、训练等让其得以成长，不同的培育方式会演变出各种不同的进化形态。另外数码宝贝还有寿命的设定，随着年老、战败受伤、疾病等情况。有可能导致数码宝贝的死亡，当然数码宝贝的死亡并不代表玩家之前的悉心培育全部白费，数码宝贝死亡前会产出数码蛋，并继承之前死亡的数码宝贝的能力。



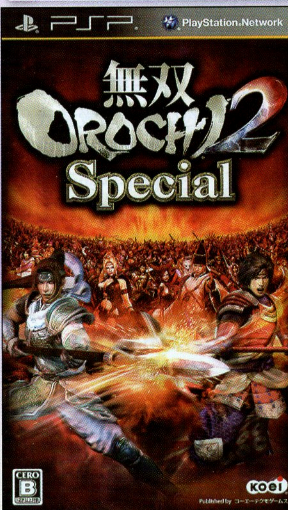


画面 音乐 系统 耐玩度

无双大蛇2 特别版

无双OROCHI2 Special

推荐度	Koei Tecmo Games	ACT	动作·一骑当千	日版
8	2012年7月19日	1～4人	6090日元	12岁以上
	备注：无			



本作移植自PS3和X360平台上的《无双大蛇2》。结集了旗下“《真·三国无双》系列”与“《战国无双》系列”的绝大多数登场角色，还有来自《特洛伊无双》和《忍者龙剑传》的角色客串，登场人数超过130人。不断完成故事模式中出现的关卡，推进章节进展，就能陆续解放关卡和角色。获得解放的关卡和角色可以在自由模式和战场编辑模式中使用。操作方式同样传承了系列向来的传统，登场角色都最大限度还原了原本在各自作品中的系统，角色也按照各自的特点被分进了四种大类别中。本作的打击感非常好，难度设定也不高，即使是系列初学者也能玩得非常爽快。





画面 音乐 系统 耐玩度

亚加雷斯特战记 婚姻

アガレスト战记 Mariage

推荐度	Compile Heart	RPG	角色扮演	日版
6	2012年7月19日	1人	6090日元	17岁以上
	备注：无			



本作是在PS3和X360平台上的"《亚加雷斯特战记》系列"的续作，属于拥有多结局路线的RPG。游戏由3个章节构成，主人公会经历三个世代的更换。游戏的核心系统称为"魂之传承"，三名身着羽衣的少女帮助主人公讨伐魔神之际，其中一名少女还将与主人公结为连理。根据伴侣的不同，后代的能力也会有所区别，甚至还有可能生出女孩子。战斗中羽衣少女能够解放"姬神羽衣"的力量，越是使用强力的技能，身上的布料也会越来越少……为了加强羽衣的力量，主人公还要与少女们进行令人心跳的"夜会话"。击倒怪兽获得素材后，还可以制作少女们的内衣……总之，擦边球要素无处不在。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

DUNAMIS15

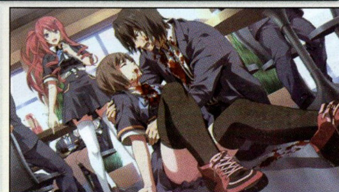
DUNAMIS15

推荐度	5pb.	AVG	文字冒险	日版
7	2012年7月26日	1人	6090日元	17岁以上
	备注：无			



本作由曾经在PS3和X360上推出过的同名作品移植而来，是一款悬疑要素浓厚的文字类AVG。舞台被设置在远离东京的孤岛DUNAMIS，学生们在岛上著名的塞雷斯学园过着快乐的生活。然而这个表面上看似祥和无比的学园，实际却是进行克隆研究的秘密设施。某一天，学生们突然的失控行为让校园陷入巨大的混乱之中，疯狂的世界向主人公们敞开大门，将他们卷入无底的绝望地狱中。游戏在保留原作剧情的前提下，新加入"过去之章"和"未来之章"的剧情，过去之章作为主线的根基，讲述了故事的契机和源头；而未来之章则揭示了主人公们的结局去向。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

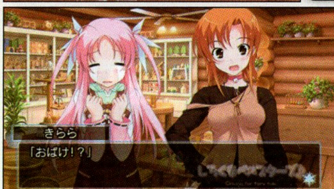
白熊铃星群 快乐假日

しろくまベルスターズ ハッピーホリデーズ！

推荐度	Boost on	AVG	文字冒险	日版
7	2012年7月26日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			



本作是PC平台同名作品的移植版，游戏的主人公职业为"驯鹿"，而他的任务是要驾驶专用的雪橇在空中飞翔，并让同行的圣诞老人把幸福带给人们。不过与主人公搭档的是一位新人圣诞老人，这个名为星名七海的少女虽然是个性格活泼的乐天派，但也有点天然呆的属性，期间还与精英圣诞老人以及大和抚子圣诞老人有过交集，一场纯爱欢乐剧由此诞生。游戏的人设走的可爱路线，剧本则多以搞笑为主，启用的声优虽然都不算出名，不过也将各个场景渲染得十分热闹。作为移植版，游戏还增加了新剧情和新CG，即便玩过原作的朋友也能体会到新的乐趣。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

超级弹丸论破2 再见绝望学园

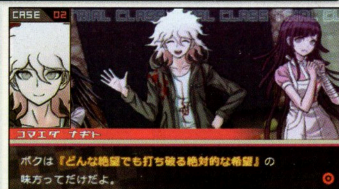
スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園

推荐度	Spike Chunsoft	AVG	文字冒险・推理	日版
10	2012年7月26日	1人	6279日元	15岁以上
	备注：无			



本作宣扬压倒性的绝望感，并以与绝望坚持斗争的高中生们自相残杀为主题。游戏的流程大体分为学园生活、搜查与学级裁判三大部分。在学园生活中，主人公要加深与同伴之间的关系，获得有助于学级裁判的技能。当杀人事件发生之后，就要转入搜查部分，主人公需要调查搜集名为言弹的证据，作为学级裁判中自身的武器。学级裁判部分就要找到隐藏在同伴中杀死同伴的凶手，否则全员难逃一死。主人公要以言弹来作为武器攻破对手言论中的疑点，并随时进行推理让剧情能够发展下去。一些各具特色的迷你游戏也穿插其中，都与推理环环相扣。将文字推理与动作游戏结合起来，也是本系列特有的卖点。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

格林童话 赏金猎人

グリム・ザ・バウンティハンター

推荐度				
6	QuinRose	AVG	文字冒险・恋爱	日版
	2012年7月26日	1人	6300日元	15岁以上
	备注：无			



本作是以格林童话为蓝本制作的女性向恋爱AVG。时值治安体制陷入黑暗的时期，罪犯横行，国家机关束手无策。此时名为“格林”的组织出现，其管束着大量身手优秀的赏金猎人，掌握大量罪犯的资料，将罪犯作为“赏金首”来进行追捕。主人公是刚刚进入组织的新人，有一天组织收到了主人公所在的街道上将聚集大量有名罪犯的消息，而主人公的师傅则委托她负责追捕其中一人。肩负着身为新人的压力，主人公忐忑地接下了这一重担，不料从此便卷入了一连串牵扯到国家秘密的事件之中。除了大量人气声优献声以外，游戏中充满童话感的服饰风格也是一大亮点。





画面	■■■■□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

那由多的轨迹

那由多の轨迹

推荐度				
8	Falcom	A・RPG	动作角色扮演	日版
	2012年7月26日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			



本作虽然打着“轨迹”的旗号，但实际上和之前的系列作品没有关联，而是“《轨迹》系列”的另一个全新分支，同时游戏也由原系列的RPG变成了类似“《伊苏》系列”的A・RPG。游戏讲述了生活在残岛的那由多在机缘巧合下遇到了来自另一个世界的精灵诺伊，并在诺伊的帮助下从敌人手中夺回齿轮，最终拯救两个世界的故事。游戏的流程以关卡的形式进行，并且每一关都对应春夏秋冬四个季节，每一关都能让玩家体验到四种不同的乐趣。除了主线流程外，游戏还设置了丰富的分支任务以及各种收集要素，最高难度的挑战更是让人欲罢不能。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

三国恋战记 少女的兵法

三国恋战记～オトメの兵法～

推荐度				
5	Prototype	AVG	文字冒险・恋爱	日版
	2012年7月26日	1人	5880日元	12岁以上
	备注：无			



本作移植自同名PC游戏，以一个和《三国志》相似的平行世界为舞台展开，主人公是一个平凡的高中生少女，在图书馆无意中接触到疑似《三国志》的书后穿越到书中世界，作为孔明的弟子参与到这乱世的争夺战中，并和三国中的群英包括公孙策、周瑜、诸葛亮等角色展开恋爱。PSP版添加了全新的剧本创作者，带给玩家和原作不同的全新故事。包括隐藏角色共收录10个可攻略角色的结局，追加全新的故事和CG。游戏画面调整成对应PSP的16比9，事件CG等也以4比3比例呈现。游戏中以军议的形式进行谜题选择，同时还有十分详细的用语辞典，方便玩家掌握三国知识。





画面	■■■□□	系统	■■□□□
音乐	■■□□□	耐玩度	■■■□□

时之带 SchwarzOath

クロノベルト –Schwarz Oath–

推荐度				
6	Boost On	AVG	文字冒险	日版
	2012年7月26日	1人	5040日元	15岁以上
	备注：无			



本作移植自PC平台的同名作，PSP版追加了全新的事件和插画。游戏将《枪弹管家》和《妖人》两款AVG跨越作品隔阂融汇到了一起，前者是一个存在着魔法、妖精、龙的幻想世界，后者则充满了日式和风的神话和妖怪等元素，由于两作的剧本和画师皆由东出佑一郎和中央东口担任，因此无论是剧情还是画面，在融合到一起时并没有太多的违和之感。本作集结了两作的人气角色共34人，故事初期也是按照作品分为两个部分，分别是“神无复仇”和“短暂的旅人们”，两个剧本尽皆完成后才能进入穿越的剧本“时之带”，在该篇章中如果故意让选择支不断循环，或是死亡累积到一定次数还会进入Bad Ending。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

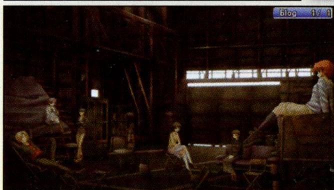
最后的现在 携带版

最果てのイマ PORTABLE

推荐度	Cyberfront	AVG	文字冒险・恋爱	日版
7	2012年7月26日	1人	6090日元	17岁以上
	备注：无			



本作是一款美少女恋爱游戏，主人公贵宫忍是一个拥有特殊能力的少年，他从幼年时期就有6个关系密切的好友。镇子外的废工厂是他们放学后独占的自由空间，这里是不受家庭和世俗约束的"圣域"。然而人与人之间注定会互相伤害，不管多么亲密都无法避免矛盾的发生，但是即便是互相伤害，也是对方存在过的证明，所以生命中的羁绊是无可替代的宝藏。本作便围绕这七个人之间展开的理解、共鸣、冲突和反抗，以及青春期淡淡的恋爱感情、永远存续的友情展开故事，这种幸福原本可以一直继续……游戏共有4名女性主人公，与她们分别达成结局后可通往最终路线"战争篇"。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

出击！运动裤猫娘 携带版 夺回爱与正义与希望的金枪鱼罐头

それゆけ！ぶるにゃんマン Portable ～とりもどせ！あいとせいぎときぼうのつにゃ缶～

推荐度	Alchemist	STG	射击・弹幕	日版
7	2012年8月2日	1人	5040日元	17岁以上
	备注：无			



本作是将PC平台作品《妹妹制造》里收录的迷你游戏进行强化后推出的一款横版射击类游戏。游戏的主角是三只卖萌的猫娘，不过每只猫都因为各种原因穿上了人类的衣服，从而变身成为了人形态的猫娘，并与其对头——各种老鼠以及比猫娘更会卖萌的鼠娘进行对战。游戏的方式是比较传统的横版飞行射击类，攻击则分为普通攻击和镭射攻击，攻击效果做得比较华丽，整个游戏过程非常火爆。而最后的BOSS战不但会有多个阶段的变化，过关后更是有杀必死的画面作为奖励，虽然游戏的难度不算低，但总体来说是一款非常有卖点的游戏。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

全假面骑士 骑士世纪2

オ－ル假面ライダ－ ライダ－ジェネレ－ショ2

推荐度	NBGI	ACT	动作・清版	日版
7	2012年8月2日	1～2人	6280日元	全年龄
	备注：无			



收录历代骑士的清版过关游戏，英雄数量是本作的一大卖点，除了历代主人公外，本作还收录了系列作品中的著名反派角色。游戏在前作的玩法基础上更注重游戏的速度感，对现有的骑士加入新的技能以及攻击动作。而前作中不支持通信协力游戏，在《骑士世纪2》中也得以解决了，同学们与身边的好友们扮演假面骑士，齐心消灭邪恶的怪人们。本作的预约特典也非常有意思，为附带特殊密码的贴纸，在游戏中输入后，就可以直接开放该假面骑士进行使用了。另外PSP版特有支援骑士的功能，部分角色发动连续攻击的时候，满足一定条件可以召唤出与主控角色有一定关系的假面骑士登场加入攻击。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

尸体派对 选集 幸子的恋爱游戏 狂笑生日 2U

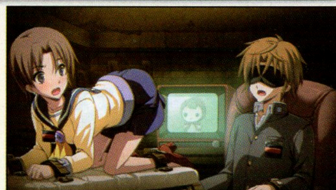
コ－プスパ－ティ－ －THE ANTHOLOGY－ サチコの恋愛游戏 Hysteric Birthday 2U

推荐度	5pb.	AVG	文字冒险・恋爱&恐怖	日版
6	2012年8月2日	1人	5040日元	17岁以上
	备注：无			



本作是系列别出心裁的一款衍生番外作品，以恋爱为主题的爱情喜剧。时值天神小学校的暴君幸子的生日，也是学校中诅咒最弱的一日。经由幸子的力量，命运被重置的哲志一行人集结在学校的讲堂里。虽然记忆有些暧昧，但一行人还是为重逢而感到 高兴。此时幸子突然出现在众人面前，宣布要举行文化祭，而主题竟然是爱情喜剧！于是围绕着幸子的恋爱游戏派对就此上演……游戏类型为文字阅读+分歧选项的AVG，新角色以及小说角色也在其中登场。虽然通篇都是喜剧形式，但如果进入Bad Ending路线，仍然会让玩家感到恐怖的气息。享受这款与系列作品完全不同风格的全新《尸体派对》吧。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日大作战篇

この部室は帰宅しない部が占拠しました。ぽーたぶる 学园サマー・ウォーズ篇

推荐度	Boost On	AVG	文字冒险	日版
7	2012年8月2日	1人	6090日元	15岁以上
	备注：无			



本作是由冈崎登老师所著的同名轻小说改编而成的游戏。游戏并没有从原著的开头说起，而是将时间放在已经成立了“不回家部”的某个暑假，由于在暑假里“不回家部”的成员们也都待在学校，严重影响了学园的设施修改计划，从而与学生会发生冲突，而玩家需要在两周的时间内与学生会周旋，最终的胜利到底属于“不回家部”还是学生会呢？游戏分为前半段的共通路线和后半段的个人路线，在共通路线中玩家需要和4名女主角对话并提升好感度，之后才能在后半段针对固定的女生展开攻势。游戏还采用了Live 2D效果，让角色在对话时也栩栩如生。




画面 / 音乐

系统 / 耐玩度


L.G.S 新说 封神演义

L.G.S ～新说 封神演义～

推荐度	Idea Factory	AVG	文字冒险·恋爱	日版
7	2012年8月9日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			



根据《封神演义》改编的乙女恋爱游戏，故事的舞台是公元前十一世纪，人间正处于殷王朝的统治，由于大雨连绵不绝严重影响了庄稼的生长，王朝陷入粮食危机，再加上统治者身边有着企图控制帝王的苏妲己，不断剥削、腐败，人界生灵涂炭。仙人界为了收服妖魔苏妲己一众而派出女主人公杨戬开始封神计划。游戏中有封神之书，将书上神仙一一击败才能推动故事的前进，主角可以在地图上自由移动，不同的地点能够看到想要攻略的角色不同的一面。在对话过程中会出现选项，不同选项会影响角色的妖怪化程度进而影响结局。另外游戏中可以搜集各种宝贝用于兑换角色CG或开启隐藏事件。




画面 / 音乐

系统 / 耐玩度


苍海的特里斯提亚 携带版 娜诺卡·弗兰卡发明工房记

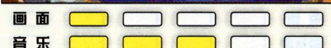
蒼い海のトリスティア ポータブル ～ナノカ・フランカ发明工房记～

推荐度	Cyberfront	AVG	文字冒险·经营	日版
7	2012年8月9日	1人	5040日元	15岁以上
	备注：无			



移植自PS2平台上的“《发明工房》系列”初代。海洋都市特里斯提亚在被龙袭击过后，逐渐失去了生气。束手无策而只能冀望于传说中的大工匠的住民们，最后等来的却是个小女孩——新人工房术士娜诺卡·弗兰卡。为了让都市恢复活力，她要用自己发明并制作的道具，完成各种委托，并使都市在一年内变得繁盛起来。本作含大量经营要素，每天分为“朝”、“午”、“夜”三个时段，可以进行道具的研究或制作。根据发明出的道具的种类或是卖到店里的种类的区别，还会影响到都市发展的走向。由于画面为2002年PC平台质量，因此不免有些模糊，但本作的游戏性却绝不马虎。




画面 / 音乐

系统 / 耐玩度


苍空的涅奥斯菲亚 携带版 娜诺卡·弗兰卡发明工房记2

蒼い空のネオスフィア ポータブル ～ナノカ・フランカ发明工房记2～

推荐度	Cyberfront	AVG	文字冒险·经营	日版
7	2012年8月9日	1人	5040日元	15岁以上
	备注：无			



与前作《苍海》同样移植自PS2平台上的“《发明工房》系列”第二作，作为系列十周年纪念与《苍海》在同一日发售。本作的舞台搬到了空中王国涅奥斯菲亚，原本是人人敬仰的神圣王国，却因为十几年前的世界统一战争而元气大伤。贵族们想要取回往日的声誉，而找到传说中的大工匠，命令他立刻开始复兴王国的工作。大工匠自然不可能听从这失礼的命令而行动，不过他还是再次派自己的孙女，新人工房术士娜诺卡·弗兰卡来帮助重建王国。本作的目的依然是要在一年内的时间内研发并制作道具，来参与王国的复兴建设。道具的种类同样会影响到复兴建设的方向性。




画面 / 音乐

系统 / 耐玩度

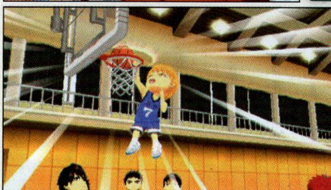

黑子的篮球 奇迹比赛

黑子のバスケ　キセキの试合

推荐度	NBGI	SLG	模拟・育成	日版
6	2012年8月9日	1人	5230日元	全年龄
	备注：无			



改编自人气动漫作品，帝光中学曾拥有传说中最强的篮球队，队员被称为奇迹世代，而作为主角的黑子哲也虽然实力最弱却是奇迹世代传奇的幻之第六人。游戏版依然以黑子为主角，原创了四校合宿的虚拟剧情，可以和海常、秀德、桐皇高中角色进行联系和比赛，既有大量原创情节也有原作中的经典场面。游戏分为3部分，AVG部分、练习部分和比赛部分。AVG部分可以触发和众多角色的事件加深羁绊，学会新的技能，练习部分能够加强队伍各项数值，而这些都会在比赛中发挥作用。比赛过程中虽然不能直接操纵队员，但是可以结合情况设置各种策略，取得的比赛结果会影响游戏最终的结局。





画面　音乐　系统　耐玩度

机动战士高达AGE 宇宙加速版・宇宙驱动版

机动战士ガンダムAGE ユニバースアクセル・コズミックドライブ

推荐度	NBGI	RPG	角色扮演・机器人	日版
8	2012年8月9日	1人	5980日元	全年龄
	备注：无			



以动画《机动战士高达AGE》为蓝本的改编游戏，讲述明日野家三代主人公的故事。游戏分为双版本发售，而其中收录的内容也有所不同。游戏和原作一样，流程中玩家可以通过期间获得的武器及部件，组合出更为强力的机动战士。本作战斗系统类似《纸盒战机》的对战形式，更像一款动作游戏，通过蓄积SP还能发动华丽的“乱舞爆发”。除了TV版中出现的剧情故事，本作还对原作中的各情节进行细化，玩家可以通过游戏体验更为丰富的《高达AGE》世界。游戏中还加入穿越作品的特殊模式，其中《宇宙加速版》加入的机体为UC系的机体；而《宇宙驱动版》加入的则为《00》以及《SEED》系列的机体。





画面　音乐　系统　耐玩度

化物语 携带版

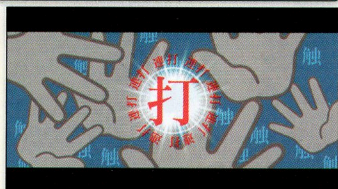
化物语 ポータブル

推荐度	NBGI	AVG	文字冒险	日版
6	2012年8月23日	1人	6280日元	12岁以上
	备注：无			



本作以著名的同名轻小说和动画改编而来，杂糅了多种玩法。游戏主要分为故事模式、自由对战模式和妄想模式，故事模式以TV版动画的故事为主线，玩家要利用获得的“言叶”来进行对话战斗。自由对战模式则可以将故事模式下收集到的言叶自由地为角色装备上，然后随意使用自己喜欢的角色进行对战。妄想模式则可以将角色、台词和BGM进行自由组合，创造出自己独有的话剧。用以战斗的言叶分为包剪锤三种属性，互相形成克制，向对方予以成功的克制并且言叶自身威力强大，就能一举获得较大优势。游戏的系统较有新意，不过较为核心FANS向，对日语水平也有一定程度要求。





画面　音乐　系统　耐玩度

凉风融解 避难之日

凉风のメルト – days in the sanctuary –

推荐度	GN Softwave	AVG	文字冒险・恋爱	日版
6	2012年8月23日	1人	6279日元	12岁以上
	备注：无			



原作是PC平台上的人气美少女文字冒险游戏，继2011年12月推出PS3移植版后，如今登陆PSP。故事讲述主人公濑川彰人所居住的街道上，有着自古相传的土地神与精灵的传说。而目前街道正准备迎接10年一度重大活动——土地神祭。一天主人公走在街道上，发现了前所未见的奇怪生物，而这生物正是原本居住在森林中的精灵。为了把精灵送回原来的居住处，濑川彰人走进了森林，来到被村民所称之为的“禁区”。在禁区内，濑川彰人看见了一位美少女，而她正是传说中的土地神，在这一切的机缘巧合之下，濑川彰人在这片交错文明的街道上，开启了全新的命运。





画面　音乐　系统　耐玩度

侦探歌剧 少女福尔摩斯2

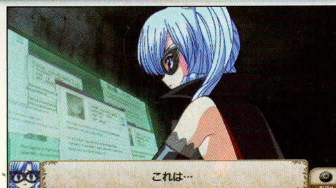
探偵オペラ ミルキィホームズ 2

推荐度	Bushiroad	AVG	文字冒险	日版
6	2012年8月23日	1人	5229日元	12岁以上
	备注：无			



本作是由同名动画改编的第二部作品。游戏依旧讲述了少女福尔摩斯与怪盗之间战斗的故事，而作为新人物登场的姬百合原本属于警察学校，由于在追捕怪盗的途中觉醒了特殊能力，从而来到了侦探学院，并且在一次事件中展现出了其优秀的推理能力，从而被代理学生会长任命为少女福尔摩斯队的新指挥官，游戏的整个故事则围绕着成为了指挥官的姬百合而展开。系统方面和前作区别不大，经典的QCA（Quick Command Animation）系统和推理・搜查模式不但得到保留，剧本量更是前作的1.5倍以上，加上配合QCA而全新制作的动画，带来耳目一新的感觉。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒

るろうに剣心 —明治剣客浪漫譚— 完醒

推荐度	NBGI	FTG	格斗・2D	日版
6	2012年8月30日	1人	6280日元	12岁以上
	备注：无			



本作为配合OVA《新京都篇》后篇放映而制作。基本引擎和建模和前作《再闪》如出一辙，但大幅改良了系统和手感。游戏的故事模式分为《新明治剑客浪漫谭》和《新京都篇》，在最大的卖点《新京都篇》中，与TV版截然不同的画风，相信会给各位FANS带来不一样的感受。故事模式的推进方式是让玩家操作角色重现原作中的每一场战斗。完醒模式中能够解锁角色，升级武器，购买游戏里的动画插图，音乐，配音等，大部份的角色和收集要素的解锁除了需要金钱以外，还要达成一定的条件，并且相互之间都有一定的关联性。刷刷刷是避免不了的了。综合而言，本作的素质比起前作有了质的提高。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

恋爱战队爱&和平 THE P.S.P. 马力全开 特别要素满载PSP化大作战

恋戦隊LOVE＆PEACE THE P.S.P. ～パワー全開！ スペシャル要素てんこもりでポータブル化大作戦である！～

推荐度	Broccoli	AVG	文字冒险・恋爱	日版
6	2012年8月30日	1人	6090日元	15岁以上
	备注：无			



本作由同名人气手机游戏移植而来，讲述了原本平凡的主人公某日突然被谜之怪人们袭击，为了守护地球的和平，主人公参加到“恋战队心之突击队”中，开始了和一群美男共同生活和战斗的日子。PSP版收录全程语音，由众多人气声优担任配音。游戏内CG和立绘都经过重制，同时添加大量原创剧情。玩家作为新人可以从众多角色中选择一个来担当自己的教育官，在今后的日子里能够和这个人产生不同寻常的羁绊。每一条路线都由10话组成，包括战斗部分以及日常AVG部分。进行战斗部分的迷你游戏可以获得点数，点数能够购买各种附加内容，包括PSP壁纸、角色声音、未收录的CG等等。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

型男塑成行动

Custom Drive

推荐度	D3 Publisher	AVG	文字冒险・恋爱	日版
7	2012年8月30日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			



游戏的女主角沙耶拥有一接近美男子就会晕倒的奇怪体质，她能够正常进行对话的男性只有青梅竹马东真璃斗，后者则决定帮助主角慢慢克服这个怪毛病。本作中的男主角仅仅只有3人，但是玩家可以在游戏中对其进行“塑成”，替他们选择合适的发型、衣着，甚至眼镜、手表等饰品——男主角的外型会影响到部分事件插画。另外通过谈话选择和事件的发展，玩家还可以慢慢改变男主角的性格，诸如贵族型、绅士型、傲娇型等等，对方说话的口吻和配音都会有相应的改变。在经过序章的4月后，玩家就要选择一名男主角专心发展，并争取在9月的文化祭到来时达成Happy Ending。





画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

源狼

源狼 GENROH

推荐度	Idea Factory	AVG	文字冒险・恋爱	日版
7	2012年8月30日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			

本作为IF社为女性玩家带来时代恋爱剧。时值1179年，平清盛所率的平家一门正当荣华。商人的“吉次一族”当主被人暗杀，秘宝“龙煌石”也被夺走。而在远离京城的奥州陆奥国沿岸，由于母亲因病过世，无依无靠的十二岁的女主角沙耶，在集落的主人手下劳动度日。某日排场豪华的一队人马来到她所居住的地方，领头的年轻男性跪在她面前，恭敬地说道：“我们来迎接你了，大小姐。”还搞不清楚的沙耶便被抬上轿子，送到了奥州最繁华的都市“平泉”。她还不知道，自己将与源义经一行人相遇，而日本则将卷入“源平合战”的时代。由于是时代恋爱AVG，俊男美女们都身着古代雍容华贵的服饰，对女性玩家的杀伤力不容小觑。

画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

空之色 携带版

そらいろ Portable

推荐度	Cyberfront	AVG	文字冒险・恋爱	日版
7	2012年9月6日	1人	6090日元	15岁以上
	备注：无			

PC平台AVG《空之色》的PSP移植版。游戏的剧情讲述主人公健士因为父亲再婚而住进了乡下，在这里他遇到了爱衣、燕和花子三位改变他命运的女孩，由此展开了一段难忘的生活。本作的最大特点是分为幼年和现代两个部分，在幼年部分玩家的行动将会决定身边最亲近的女孩，同时自身周围的环境也会产生微妙的变化；而现代部分则分为三个世界，不同的世界里女主角的性格也有所变化，也就是说共有9个版本的路线供玩家选择。另外作为新要素，PSP版还追加了“桌面游戏篇”、“洗澡篇”、“喝茶过家家篇”、“掏耳篇”四个新剧本以及大量的新CG，同时游戏的演出效果也有所强化。

画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

失落英雄

ロストヒーローズ

推荐度	NBGI	RPG	角色扮演・迷宫探索	日版
8	2012年9月6日	1人	6280日元	12岁以上
	备注：无			

本作是传统的迷宫冒险RPG，玩家扮演奥特曼、假面骑士和高达在迷宫中冒险，游戏由曾负责“《世界树迷宫》系列”的Lancarse与NBGI联手开发，总登场角色多达300名，玩家可以从15名可操作角色中选出4名成员，组成强大的队伍对抗邪恶势力。游戏中讲述三个作品的世界因为某些力量而被放在一起，英雄们突然间丧失了所有力量，他们要一边击退眼前的敌人，通过战斗觉醒技能树，复原原有的战斗能力。战斗是游戏的一大亮点，虽然角色都是SD化，但全3D的战斗画面使得表现力丝毫不逊色于各作品的原作画面，通过使用合体技，玩家可以欣赏到这些来自不同作品的机体与角色，是如何联袂使出华丽的攻击。

画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

冬宫异闻 天御柱

エルミナージュ异闻 アメノミハシラ

推荐度	Starfish	RPG	角色扮演・迷宫探索	日版
8	2012年9月13日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			

本作是知名迷宫RPG“《冬宫》系列”的和风新作，主人公是无意中被送到异世界的高中生，在这里结识到个性的古代角色，帮助他们让异世界恢复和平。继承系列一贯的简约画面，玩家可使用不同职业的角色，运用他们的特技并召唤式神帮助，获得一场场胜利。战斗时的队列分为前后排，前排高攻低防，后排高防低攻，根据职业特性排兵布阵，以最佳阵型迎敌。特殊的宝箱开启系统也是游戏的特色，宝箱往往附带各种陷阱，直接开箱会导致我方进入异常状态，需要派遣特殊角色使用规定特技稳妥开箱。式神相当于怪物收集系统，不过本作中的式神战斗力并不高，大多作为肉盾使用。

画面 / 音乐 / 系统 / 耐玩度

加速世界 银翼觉醒

アクセル・ワールド 银翼の覚醒

推荐度	NBGI	SLG	模拟·动漫	日版
6	2012年9月13日	1人	6250日元	12岁以上
	备注：无			



本作由川原砾的原作小说《加速世界》改编而来，和原作一样，游戏以未来世界的网络游戏BRAIN BURST为中心，讲述主人公春雪一行人为了将游戏打穿而不断奋斗的故事。游戏分为可体验学校生活的AVG部分以及体验BRAIN BURST对战的SLG部分，在AVG部分中，玩家每天都要为主角决定要做的事情，如通过学习来提升智力或运动来提升体力，又或是通过会话来提升角色间的好感度等。BRAIN BURST在本作中是回合制的SLG，除了像一般的SLG有攻击和必杀技指令外，在每回合开始时都要为自己控制的角色分配攻击、防御、命中和回避四项能力的点数，根据点数来决定战斗的结果。




画面 音乐

系统 耐玩度


砂糖 携带版

シュクレ PORTABLE

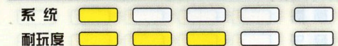
推荐度	Cyberfront	AVG	文字冒险·恋爱	日版
6	2012年9月13日	1人	7140日元	17岁以上
	备注：无			



本作原是厂商于PC平台上推出的一款美少女恋爱游戏，是该厂商被称为“不朽名作”、以咖啡店为主题的“戏画Cafe”系列三部曲的最新作。舞台位于一栋小楼上的一间犹如庭院的咖啡厅“RIVER LIGHT”。由于前老板亡故，食物也变得难吃，咖啡厅目前的风评正每况愈下。为了改善这一状况，曾经在西餐厅工作、喜欢料理的主人公城岛景一来到这间咖啡厅协助运营。期间店面的重建设、与对手的竞争以及和女主人公的恋情就是玩家在游戏中所要经历的种种故事。PSP版相比PC版加入了全新的女主角甲斐双叶，并加入20张以上的新CG以及原创剧本，OP影像也是全面换新。




画面 音乐

系统 耐玩度


24点钟声和灰姑娘 万圣节婚礼

24時の鐘とシンデレラ ~Halloween Wedding~

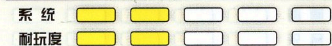
推荐度	QuinRose	AVG	文字冒险·恋爱	日版
6	2012年9月20日	1人	6300日元	15岁以上
	备注：无			



下级贵族家庭的二女儿在父亲亡故后，与母亲和姐姐在城镇中过着平民的生活。母亲在与贵族男性再婚后，家里多出了一个值得疼爱的妹妹。二女儿虽然非常喜欢这个妹妹，可总因为各种各样的原因让事情发展得不那么顺利。此时继父突然的事故死亡，又给家庭背上了莫大的债务。二女儿一边担心着过不惯平民生活的妹妹，一边努力工作支撑着家庭……谁能想到以上剧情竟然是二女儿视点的著名童话故事《灰姑娘》呢？本作是QuinRose制作的“《灰姑娘》系列”第二作，一改传统以故事中灰姑娘“凶恶”的姐姐作为主人公，从另一个视角改变了这个故事给人的感觉。攻略角色也全部焕然一新，能够让系列玩家也感到满足。




画面 音乐

系统 耐玩度


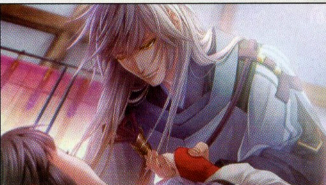
白华之槛 绯色的碎片4

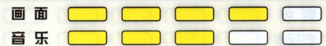
白华の檻 ~緋色の欠片4~

推荐度	Idea Factory	AVG	文字冒险·恋爱	日版
7	2012年9月20日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			



本作是著名的乙女游戏“《绯色的碎片》系列”的第四作，故事主要讲述女主人身为巫女公肩负着守护可以毁灭世界的“剑”的责任，始终认为自己背负“罪”的她和某个同样背负“罪”的神明邂逅了，同样的负罪之人会一起迎来众多不同的结局，古老的玉衣姬的传说在现代的舞台展开。游戏中，主人公角色名称可以自由设置，可以选择心仪的角色一起度过每一天，从而加深羁绊，最终影响故事结局。本作的画面继承系列一贯水平，唯美至极，配乐也十分动听，故事虽然是在现代舞台上展开，但是和传说紧紧相扣，有其古典唯美的一面，十分感人。




画面 音乐

系统 耐玩度


老虎和兔子 独占直播

TIGER & BUNNY オンエアジャック！

推荐度	NBGI	ACT	动作・动漫	日版
7	2012年9月20日	1人	6280日元	全年龄
	备注：无			

游戏根据动漫作品改编，继承了原作的奇特世界观，故事主要讲述了在未来世界英雄被视作一种职业，需要肩负赞助商的希望一边拯救世界一边作秀以提高收视。而主角是两位拥有特殊能力英雄——虎彻和巴纳比，他们相互合作，以超级英雄的姿态打击犯罪者。游戏中有各种各样的事件需要玩家解决，大多需要击倒敌人，也有部分迷你游戏穿插其中，在解决过程中合理利用直播点能够提升收视率取得不错的成绩。日常生活可以和其他角色对话，增加好感度，或者开发各项道具、进行体能训练等等。全程语音收录，让原作粉丝感到非常亲切，扭蛋等收集要素也很丰富。

画面 音乐 系统 耐玩度

全职猎人 奇迹冒险

HUNTER×HUNTER ワンダーアドベンチャー

推荐度	NBGI	A・AVG	动作冒险・动漫	日版
5	2012年9月20日	1～2人	5230日元	全年龄
	备注：无			

本作是沉寂多时的“《全职猎人》系列”游戏最新作，从原作的开篇一直讲述到天空竞技场章节，基本上概括了小杰一行人成为猎人的整个经过。在故事模式和任务模式中，首先要选择游戏的关卡，之后再选择角色。故事模式中根据章节不同，可选角色也被限定，而任务模式中则可以自由进行选择。人物可装备的技能也可以在商店中进行购买。游戏以解谜为重点，在故事模式中解谜成分占的比重非常大，关卡限定的角色都与场景的谜题息息相关。任务模式中则大量降低了解谜的比重，重点都集中在消灭敌人上。每个大章节的最后都会有一场BOSS战，对付BOSS要用一些特殊的方法，需要玩家自己去摸索。

画面 音乐 系统 耐玩度

晓之护卫 三位一体

暁の护卫 トリニティ

推荐度	5pb.	AVG	文字冒险・恋爱	日版
7	2012年9月20日	1人	8190日元	17岁以上
	备注：无			

本作是将原PC平台上的系列三部曲《晓之护卫》、《晓之护卫 要人们的休息日》与《晓之护卫 罪孽终末论》整合在一起的合集版。8190日元的售价比起一般的恋爱AVG来说略贵，不过考虑到是三款作品加在一起，也算是物有所值。系列的故事发生近未来的日本，犯罪猖獗，警察机构严重瘫痪，取而代之的是以经过严格训练的保镖保护要人的警备方式。主人公朝雾海斗作为一名保镖，负责护卫知名资产家的大小姐二阶堂丽华，而两人之间的故事则贯穿整个系列。PSP版相比原PC版，追加了全新的CG，以及新的主题曲，OP画面也经过重新制作。游戏的载体为双UMD，保证全程语音超大容量。

画面 音乐 系统 耐玩度

最终幻想Ⅲ

ファイナルファンタジーⅢ

推荐度	Square Enix	RPG	角色扮演	日版
8	2012年9月20日	1人	3990日元	全年龄
	备注：2012年9月25日（美版）/2012年9月26日（欧版）			

《FFⅢ》作为系列首款销量破百万的作品，在经过NDS版和iOS版的双重强化后再次移植。游戏讲述了四名光之战士收集水晶的力量，以多种个性化的职业为利器，为拯救世界而进行冒险的故事。转职、召唤兽等战斗系统令游戏充满策略性，而基于iOS版的移植也让游戏相比NDS版有了多方面的优势，如画面比例调整为16：9；追加可自由欣赏插画和BGM的鉴赏模式；能选择FC版BGM作为配乐；增加能以两倍速度自动进行战斗的功能；最强装备和职业无需通信要素便可获得；阅览怪物图鉴等深度挖掘要素更为方便；还对将职业练到最高后获得的Master Card重新设计。

画面 音乐 系统 耐玩度

FIFA足球13

FIFA Soccer 13

推荐度	EA Sports	SPG	体育·足球	美版
7	2012年9月25日	1～4人	29.99美元	全年龄
	备注：2012年9月28日（欧版）/2012年10月18日（日版）			



游戏依然以强调真实的比赛氛围和精细的操作为卖点，大量实名认证的球队更是吸引玩家的一大法宝，500家授权俱乐部与15000多名实名球员保证了游戏的真实性。PSP版虽然在画面素质上与家用机以及PSV版存在差距，但游戏内容却毫不缺少，包括杯赛、联赛、一球成名等多个模式完全收录，同时还有最具特色的经理模式也依然保留。作为系列最新作，本作在许多地方也做出了改进，比如新的球员冲撞引擎让对抗画面显得更加真实，进化的电脑AI也会让电脑控制的球友具备更佳的跑动路线，让你的进攻更加流畅，此外操作方面强调了带球的技巧性，被称为"完全带球"的新系统允许玩家以360度的方向带球。





画面 音乐 系统 耐玩度

SD高达G世纪 超世界

SDガンダム ジージェネレーション オーバーワールド

推荐度	NBGI	SLG	策略·机器人	日版
8	2012年9月27日	1人	6280日元	全年龄
	备注：无			



每一作《G世纪》在发布时都可以称之为当时的高达百科全书，原因是游戏收录的高达作品往往是从最初作品至于最新作。而本作自然也不例外，参战作品从最初的《机动战士高达》、最新的《机动战士高达UC》、《机动战士高达AGE》中的角色与机体都收录其中，除此之外，本作还加入之前尚未收录的小说版、漫画版的作品，如《机动战士高达W外传G-UNIT》等。流程方面，本作首次采用了双故事模式，战斗系统方面，并加入了原创剧情，让流程更为饱满。战斗部分，本作加入全新的大师技能，让舰队的队长机能力进一步强化。另外本作还可以与前作《SD高达G世纪 携带版》以及《SD高达G世纪 世界》存档进行联动。





画面 音乐 系统 耐玩度

恋爱与选举与巧克力 携带版

恋と選挙とチョコレート ポータブル

推荐度	角川Games	AVG	文字冒险·恋爱	日版
7	2012年9月27日	1人	6279日元	17岁以上
	备注：无			



本作是2010年10月于PC平台上发售的同名学园恋爱AVG的移植作。讲述了主人公大岛裕树为了守护自己所属的、即将被废部的食品研究部，而立志竞选学生会长的恋爱喜剧故事。PSP版除了新增角色们的全新事件CG外，还将原作中的枝川希美升级为了可攻略女主人公之一。初回限定版同捆特典中还附赠一张特制UMD，里面收录了极富乐趣的三款迷你游戏。其中之一名为《恋爱巧克力 永恒》，是可以以真实时间体验女主角住吉千里与裕树的每一天的模拟恋爱游戏。玩家要扮演裕树，完成与千里的各种约会事件。游戏为多线结局，玩家对待千里的态度将会影响到最终的结果。



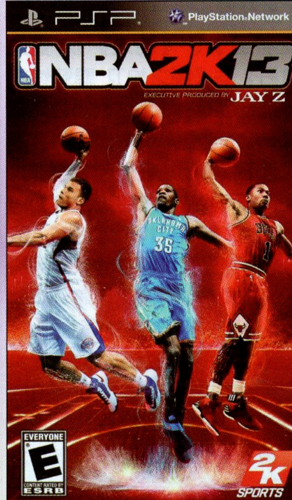


画面 音乐 系统 耐玩度

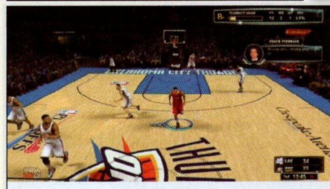
NBA 2K13

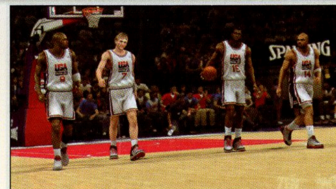
NBA 2K13

推荐度	2K Sports	SPG	体育·篮球	美版
7	2012年10月2日	1～4人	29.99美元	全年龄
	备注：2012年10月5日（欧版）/2012年11月1日（日版）			



"《NBA 2K》系列"依旧以每年一作的频率推出新作，本作在画面、引擎方面相对前作并无多大进化，厂商的改进主要集中在游戏内容方面。游戏收录了历史上的众多的明星球队，包括1992年最强的美国梦一队以及今年的梦十队，同时将NBA历史上的35支经典球队进行了收录，带给玩家别样的感受。游戏中所有的球队以及球员都采用实名资料，给玩家极大的代入感，球员都有详细的能力数值，玩家能直观地了解球员能力间的差异，本次值得关注的一点是球员的31项"签名技能"，拥有这些技能的球员能在比赛中完成一些特别的动作和技巧，众多的明星球员也因此有了众多的个性展示画面。



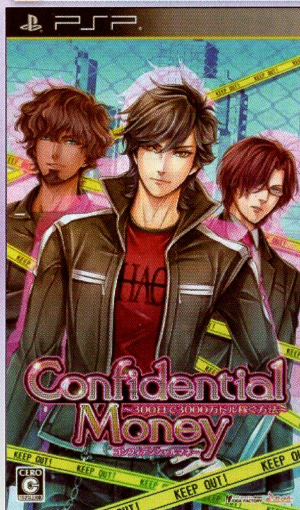


画面 音乐 系统 耐玩度

秘密财富 300天赚3000万美元的方法

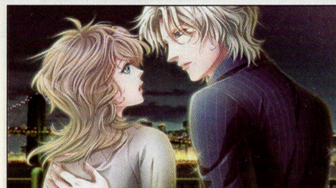
Confidential Money ～300日で3000万ドル稼ぐ方法～

推荐度	Idea Factory	AVG	文字冒险・恋爱	日版
6	2012年10月4日	1人	6090日元	15岁以上
	备注：无			



故事主要讲述了在单亲家庭长大的女主角，为了养活自己而拼命工作，某天她收到一封神秘邀请函，邀请函中邀请她和其他五个人一起参加盗取3000万美金的游戏。怀着不同的目的而聚集在一起的六个人，为了这笔金钱开始了一系列的故事。游戏中主角姓名可以自由设定，听过的对话也可以自由查找履历重复播放。和不同主角对话可以提升其好感度，好感度可以再菜单中轻松查看，最后会触发相关结局，系统比较简单。全语音收录，声优包括三木真一郎、鸟海浩辅等一线声优，让恋声族大饱耳福，可惜对话不能快进，略显冗长。画面十分细腻，人物动作、表情丰富，故事也比较有趣。



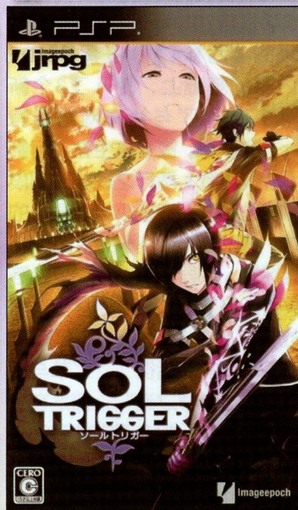


画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

启魂者

ソールトリガー

推荐度	Image Epoch	RPG	角色扮演	日版
8	2012年10月4日	1人	6279日元	15岁以上
	备注：无			



延续了《最后的约定物语》世界观的作品，本作的剧本由野岛一成撰写，人设是曾我部修司，鸟海浩辅、花泽香菜领衔的声优阵容也极其华丽。主人公法雷鲁作为启魂者的领袖，需要率领同伴与神机教会抗争，并把光之民从压迫中解救出来。"魂之力"是战斗系统的核心，不断发动特技就能累积熟练度并提升等级，此后玩家在发动特技的时便可以选择注入魂之力，以提升招式威力或是追加其他附加效果。角色的特技并非依靠升级习得，而是需要装备新武器在特定的条件下才能够觉醒。战斗中的招式演出华丽，过场动画也制作得非常精良，跨越20年的正、外典剧情更是让人意犹未尽。



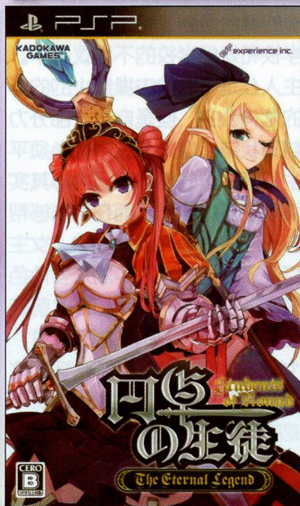


画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

圆桌的学徒 永恒传说

円卓の生徒 The Eternal Legend

推荐度	角川Games	RPG	角色扮演・迷宫探索	日版
8	2012年10月4日	1人	6090日元	12岁以上
	备注：无			



本作移植自PC平台的同名作品，玩家作为曾被魔王击倒、后又重获新生的圆桌骑士，肩负拯救世界的使命，而在游戏中需要做的，则是带领着新时代的年轻人，让他们不断成长，最终驱除笼罩大地的黑暗。作为一款迷宫探索式的RPG，游戏有着较为清晰的主线剧情，而且非常强调角色间的相互交流，玩家可以与学徒们进餐、面谈，让他们敞开心扉，而羁绊高的学徒不但可以习得副职业，在战斗中还能与玩家一同释放大威力的协力技。新增要素方面，PSP版制作了全新的界面、加入Q版形象，追加高难度下才能获得的新武器"神村正"，并请来了喜多村英梨、泽城美雪等人气声优为游戏献声。



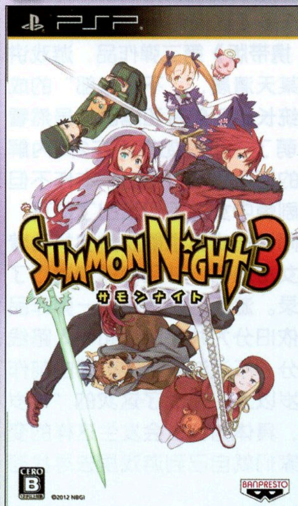


画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

召唤之夜3

サモンナイト3

推荐度	NBGI	S・RPG	战略角色扮演	日版
8	2012年10月4日	1人	3990日元	12岁以上
	备注：无			



PS2时期的名作《召唤之夜3》在加入了新要素后移植到了PSP上来。游戏的流程和系列一样分为文字冒险、战斗和夜会话三个部分，在文字冒险中玩家需要到不同的场所与各个角色对话推进剧情，当然登场角色都为全语音；战斗部分为战棋游戏，玩家可把喜欢的战斗单位组成队伍冲锋陷阵，用物理攻击以及召唤术与敌人展开对抗；夜会话则是系列一直以来的独特系统，在一话的最后需要选一位同伴进行夜会话，可提升该角色好感度的同时也可以对其有进一步的了解。新要素方面最值得注目的就是傀儡系统，有了这系统后无论是敌人还是客串角色都可以收为同伴，组成前所未有的队伍也不再是梦想。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐

不思议のダンジョン风来のシレン4 plus 神の眼と悪魔のヘソ

推荐度	Spike Chunsoft	RPG	角色扮演・迷宫探索	日版
8	2012年10月18日	1人	4620日元	全年龄
	备注：无			



本作移植自2010年2月份在NDS平台上登场的《西林4》，在保留NDS版全部内容的基础上，加入了3个新的迷宫，并加入了与社交网站推特（Twitter）的联动。故事发生在《月影村》和《沙漠魔城》两作之间的时间段内，讲述的是西林在南国小岛上展开的冒险故事，加入了诸如昼夜变换、特技、武器标签、武器升级、地形变换等系列首次引入的新要素，令迷宫更具变化和挑战性。PSP版新加入的3个迷宫分别是“不思议的商店街”、“草与卷物的洞窟”、“修罗之道”，都是在主线流程爆机后出现，加上原本就有的十多个主题迷宫，游戏内容可谓异常丰富，耐玩度相当高。





画面 音乐 系统 耐玩度

纸盒战机W

ダンボール战机W

推荐度	Level-5	RPG	角色扮演	日版
8	2012年10月18日	1～6人	4980日元	全年龄
	备注：无			



“《纸盒战机》系列”正统续作，游戏讲述了初代作品一年后的故事，已经有所成长的山野伴和新接触LBX的大空广等人通过小小的机器人与敌人战斗，再度拯救世界。机器人的组装和战斗依旧是游戏的核心内容，在本作中，LBX部件的数量再度增加，通过LBX迷宫战、排位战等可以快速、大量地进行收集，新增的人物技能以及大幅提升上限的武器、部件、人物等级让培养角色和机体更添乐趣。除此之外还新增加了留言板系统，玩家可以从角色们的闲聊间更深入地了解《纸盒战机》的世界。新作不但可以PSP和PSV跨平台联机，更是会通过DLC更新游戏内容。





画面 音乐 系统 耐玩度

这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园狗耳篇

この部室は帰宅しない部が占拠しました。ぽ-たぶる 学园ドッグ・イヤ-篇

推荐度	Boost on	AVG	文字冒险	日版
7	2012年10月25日	1人	6090日元	17岁以上
	备注：无			



本作是《这间活动室被不回家部占领了 携带版》第二弹作品，游戏讲述的是某天清晨，“不回家部”的成员们统统长出了兽耳和尾巴，虽然看上去更萌了，不过如果不在2周内解除诅咒的话可是不行的哦！本作不但在主线剧情中女主角们长出了兽耳，就算在闹钟模式里也能欣赏到抖动着兽耳的女主角们，并且台词也进行了重新收录。游戏的玩法和第一弹作品类似，依旧分为共通路线和个人路线两大部分，不过游戏的评价却由前作的“15岁以上”变成了这次的“17岁以上”，具体为什么会发生这样的变化，玩家们就自己到游戏里去寻找答案吧。





画面 音乐 系统 耐玩度

百鬼夜行 怪谈罗曼史

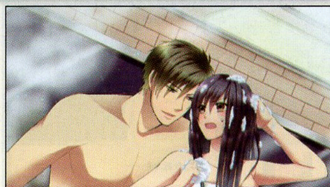
百鬼夜行～怪谈ロマンス～

推荐度	QuinRose	AVG	文字冒险・恋爱	日版
6	2012年10月25日	1人	6300日元	17岁以上
	备注：无			



故事的舞台是到了特定时刻就会替换人类学校和妖怪学校的不思议高中。游戏的主人公是可以自由操纵火的的半神半妖的龙神公主，但是自身一部分力量处在封印状态。身为公主，她必须平时在学生们面前做好榜样。但内心其实非常不喜欢现在的自己，而在和能够帮助找回自己的男主角交流过程中，女主角逐渐打开了心结。游戏中的众多角色都十分特殊，例如身为死人的宫前慎二、处理死亡工作的死神响乃五藏、身为雪女确是男人的寒泽流等等，这些光怪陆离的角色将和女主角谱写一曲和风恋曲。游戏的系统比较简单，单纯靠好感度影响最终解决，但整体充满和风幻想。





画面 音乐 系统 耐玩度

快餐恋之恋4 夏之记忆

Piaキャロットへようこそ!! 4 ~夏の记忆~

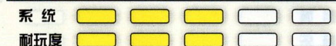
推荐度	Piacci	AVG	文字冒险・恋爱&经营	日版
6	2012年10月25日	1人	6279日元	15岁以上
	备注：无			



一款以餐厅为主题的恋爱游戏。故事讲述主人公羽濑川太一在高三的暑假，接到表姐羽濑川朱美的电话邀请，来到故乡进行两天的旅游。在机缘巧合之下，太一被介绍到朱美工作的餐厅"Piaキャロット"进行面试，并意外通过考核，在7号店打起了暑期工。在这里太一遇上了过去的青梅竹马泷川尤娜等女生，度过一个被可爱女服务员包围的暑假。虽然本作是一款恋爱AVG，但内容不乏经营要素，玩家每周都要定下行程表，每天除了与心仪的女孩相遇，还要通过各种行动来提升自身的体力、学力、工作、易容等数值，从而才能吸引异性以及提高餐厅的业绩。





画面  系统 

音乐　耐玩度

偶像大师 闪亮音乐祭

アイドルマスター シャイニーフェスタ

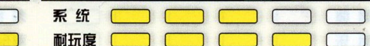
推荐度	NBGI	MUG	音乐	日版
8	2012年10月25日	1人	5980日元	12岁以上
	备注：无			



时隔多年的掌机平台系列最新作变成了纯音乐类游戏。游戏的操作非常简单，左右两侧的引导线上不断会有音符划过，在音符到达目标区域时按下对应的按键即可。游戏只对应左侧区域的方向键和右侧区域的功能键，操作简单。游戏内容分为舞台和祭典两大模式，舞台模式里可以选择任意歌曲游玩，提升偶像等级并增加回忆点数；祭典模式里需要在5天的时间内获得十万点人气投票数，每天的流程都是连续演奏3首歌曲，并且还可以和其他偶像PK，获胜后可以获得该偶像的卡片。游戏分为三个版本发售，每个版本中的独占歌曲数量不少，只有将三个版本统统都打一遍才能完整体验到本作的魅力。





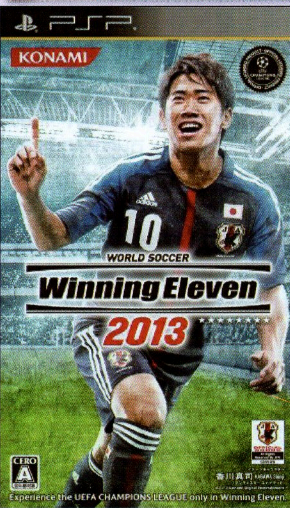
画面  系统 

音乐　耐玩度

世界足球 胜利十一人2013

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2013

推荐度	Konami	SPG	体育・足球	日版
8	2012年11月1日	1～4人	3980日元	全年龄
	备注：2012年11月6日（美版）/2012年11月21日（欧版）			



作为著名的"《WE》系列"最新作，游戏保持了系列一贯的良好素质，在球员动作和AI方面有一定提升，游戏收录了大家熟悉的大师联赛、冠军联赛以及各国的顶级俱乐部联赛，即便是单人游玩也能很尽兴，在一球成名模式中也能享受到特别的成长乐趣。游戏依然支持联机，利用Adhoc支持最多4人联机，2对2的对战充满了欢乐。新作对于操控方面有了细微调整，更加强调技巧性，球员控球及触球时的表现也更加真实。另外，一些球员的个人踢球风格会更加凸显，玩家可以轻易分辨出不同球员的技术差异，明星球员更加特色分明。遗憾的是，游戏中不少球队以及球员依旧非实名登场，这似乎要成为该系列永远的痛了。





画面  系统 

音乐　耐玩度

召唤之夜4

サモンナイト4

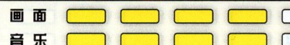
推荐度	NBGI	S・RPG	战略角色扮演	日版
8	2012年11月15日	1人	3990日元	全年龄
	备注：无			



和前作《召唤之夜3》一样，《召唤之夜4》也在保留了PS2版所有内容的同时并加入了能令游戏更为耐玩的新要素后移植到了PSP上来。两作的新要素也是一样的，主要都是傀儡系统和支援召唤两个，其中傀儡系统可以让游戏中正常流程加入的同伴以外的角色成为同伴，其中包括了敌方角色和来自前作《召唤之夜3》的角色，总数达到了90人，从而组成跨越阵营和作品的幻之队伍。而支援召唤则可以借助同伴的力量强化召唤术，可强化的包括了增加召唤术的威力射程和使用上位召唤术等。另外除了系统方面的新要素外，游戏还加入新的必杀技与新绘制的插画等丰富的内容。





画面  系统 

音乐　耐玩度

恋爱随意链接 预知随机

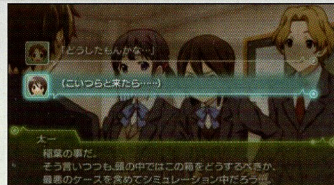
ココロコネクト ヨチランダム

推荐度	NBGI	AVG	文字冒险・恋爱	日版
8	2012年11月22日	1人	6280日元	12岁以上
	备注：无			



本作由庵田定夏的人气轻小说《恋爱随意链接》改编，原作故事以私立山星高中为舞台，讲述学校文化研究部成员八重坚太一、永濑伊织、稻叶姬子、桐山唯、青木义文所遇到的各种不可思议现象。本作讲述了“人格替换现象”结束之后，文研社五个人又遇到新的不可思议现象——“未来预知”，由此展开的爱与青春的故事。剧本由庵田定夏监修，随着游戏的进行，玩家的视角会在五名主角间进行切换，以不同的角度体验不同的故事展开。另外游戏还搭载了独特的“D.D.T”（Dynamic Drama Transition）系统，一般对话中角色的立绘也会有细微的动作，借此让角色更具有动感，就像看动画一般。





画面	4/5	系统	3/5
音乐	4/5	耐玩度	3/5

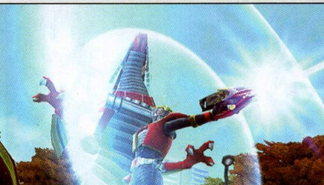
假面骑士 超巅峰英雄

仮面ライダー超クライマックスヒーローズ

推荐度	NBGI	ACT	动作・特摄	日版
7	2012年11月29日	1～2人	6280日元	全年龄
	备注：无			



“《假面骑士 巅峰英雄》”系列的最新作，随着特摄新作《假面骑士Wizard》的开播，Wizard也顺其自然地作为封面角色加入到本作中。本作的战斗方式大更新，首次搭载了自由场景系统，角色们不仅可以前后移动，还可以转身充分利用战场的特性，随着与对手距离拉远，战斗场景会随之扩大，让远距离攻击角色发挥优势。本作还特别重视原作的骑士能力，前作中部分假面骑士能够使用的骑士能力，在本作已经全部实装。全新的“超级英雄模式”中加入了成长系统。玩家可以控制骑士去完成游戏中提供的各种任务，通过完成任务获得奖励，对假面骑士的体力、攻击力、防御力等方面进行强化。





画面	4/5	系统	3/5
音乐	3/5	耐玩度	3/5

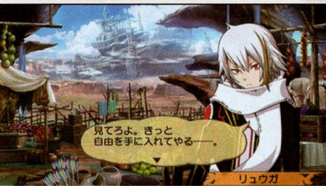
解放之剑 艾克希布

アンチェインブレイズ エクシヴ

推荐度	Furyu	RPG	角色扮演・迷宫探索	日版
8	2012年11月29日	1人	6279日元	12岁以上
	备注：无			



作为跨平台游戏《解放之剑 雷克斯》的续作，本作集结了天野喜孝等众多画师、水树奈奈等人气声优，由植松伸夫负责配乐，火野峻志撰写剧本，在制作阵容上比前作更为华丽。“活着的迷宫”是游戏的一大特色，本作的探索都是在庞大的巨像内部进行的，巨像周边的熔岩、冰雪、激流、毒气等特性也会带到迷宫环境中。玩家的队伍由4名角色组成，而每名角色还可以带上4只随从怪物。前作中大受好评的“解放”和“审判战斗”系统都得到沿用，前者可以捕获魔物使其成为同伴，后者则是比拼怪物实力的集团战。此外，技能盘和任务系统都令游戏的耐玩度有所保证。





画面	4/5	系统	4/5
音乐	4/5	耐玩度	4/5

圣斗士星矢Ω 终极小宇宙

圣斗士星矢Ω アルティメットコスモ

推荐度	NBGI	FTG	格斗・动漫	日版
5	2012年11月29日	1～2人	5230日元	全年龄
	备注：无			



《圣斗士星矢Ω》是今年4月起由东映放映的《圣斗士星矢》正统续作，本作则是NBGI结合原作魅力改编而成的FTG。游戏采用原创剧情，和前作海皇篇有一定关联，可使用包括前作青铜圣斗士在内的大量人气角色。战斗方式为标准的2D FTG，圣斗士们具有代表性的小宇宙力量被设计为超必杀槽，消耗小宇宙槽可以使出特定的远距离攻击或是必杀技，当小宇宙槽蓄满后，还能进入小宇宙爆发状态，角色在限定时间内获得对应其属性的强化效果，并且还能使出最强的“宇宙大爆炸攻击”。本作的UMD版与下载版售价相同，而UMD版的初回特典则附赠本作的设定资料集。





画面	3/5	系统	3/5
音乐	3/5	耐玩度	2/5



纸盒战机W

日版 **游戏原名** ダンボール战机W

●密码

在パラダイス的コントロールルーム，与メダモS机器人对话，选择パスワード即可输入密码。输入成功之后，在ミソラ驿前的ゲームズマーヤ即可购买对应的道具与机体。右表公布目前已知的密码和对应道具机体。



密码	获得LBX或道具
おれぶえごむじす	MG 炎帝ミネルバ
えるかそぐてらみ	MG 宇宙英雄ペルセウスS
9ニンノユウシャ	MG ペルセウス
こふちえわのきま	MG イカロス・ゼロ
となえわかせいお	MG ミネルバ改
もゆらえうぼゆみ	MG ジャンヌD
ばくゆうぶむんご	MG トロイ
そにうわよんみと	MG トリトーン
みとらていやこぎ	MG エルシオン
ひぼてきちないれ	MG ミネルバ
れもやえてすだん	MG ヴァンパイアキャット
らだとなよえふさ	MG イカロス雷门Z
ねてむもかいぞぬ	MG 白龙リュウビ
てんぜいたぬへう	MG エルシオン・ディ-ド
とのまなごんざい	MG アーミ-イカロスZ
ゆもうすばじのみ	MG ローズジャンヌD
ねてむもかいぞぬ	MG 白龙リュウビ
ちこばなりまうじ	MG アーミ-イカロスF
あもりのてんぎし	MG 海贼王トリトーン

机动战士高达AGE 宇宙驱动版·宇宙加速版

日版 **游戏原名** 机动战士ガンダムAGE コズミックドライブ・ユニバースアクセル

●密码

在游戏中输入密码可以获得机师或机体设计图。以下是目前已经公布的部分。



密码	获得机师/设计图
トル-ジンベ-スのエ-ス	机师：フリット・アスノ（青年）
ドクロをかかげたえいゆう	机师：キャプテン・アッシュ
うらぎりのXラウンダ-	机师：ジラ-ド・スプリガン
せんじょうのきょうせんし	机师：デシル・ガレット（青年）
なもなきせんしをつぐもの	设计图：AGE-1グレイダス
ナインテイルのつかいて	设计图：AGE-1バドラン
エ-スパイロットのあかし	设计图：AGE-2SP
てんくうのアマテラス	设计图：AGE-2アマテラス
せんじょうのセラフ	设计图：AGE-2セラフ
キバをもつあおきせんぷう	设计图：AGE-3ザメルガ
しんくのシャルド-ル	设计图：シャルド-ルM
あらくれもののきたい	设计图：デスペラ-ド・セグ
やみをかけるオオカミ	设计图：ジェノアスCナハト
かいぞくのほこり	设计图：Gサイフォス
れんぽうのXラウンダ-	设计图：ティエルヴァ・ドミナ
てんくうのそげきしゅ	设计图：シ-ラ・クロノス

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒

日版 **游戏原名** るろうに剑心 —明治剑客浪漫谭— 完醒

●密码

在设定选项中的“パスワード”中，输入kansei可以获得一百万金钱。输入katana可以解锁角色泽下条张、悠久山安慈、本条镰足、刈羽蝙也、夷腕坊、不二、鱼沼宇水、濑田宗次郎、志志雄真实、佐渡岛方治、驹形由美、尖角、才槌。输入keisyou可以解锁角色绯村剑路。输入genpuku可以解锁角色师范代版本明神弥彦。输入karakuri可以解锁角色三号夷腕坊。输入yaminobu可以解锁角色辰巳。



启魂者

日版 **游戏原名** ソールトリガー

●暗号密码

在官网上的“ソールトリガー养成学校”中可以玩到与游戏中的角色对话的小游戏。将其剧情发展到完结后，可以获得一个暗号密码。在游戏中第二章后去3层最深处，与中间对应的角色对话，就可以输入密码获得道具。

エマ：kuronokamidome
ソフィ：revolvercannon
ヴァルター：fukusyuu
ワイル：ohgon_to_konton

无双大蛇2 特别版

日版 **游戏原名** 无双OROCHI2 Special

●经验值赚取

以下介绍的方法为最高效率赚取法，如果满足不了所有条件，那么效率会降低一些。首先要给操作武将的武器上装备“练磨+10”（获得经验值的量增加）和“武勋+10”（击破敌人时，一定概率掉落经验卷轴）的属性，接下来在队伍中加入妲己，并且将其熟练度提升到S，这样她的武将技能“经验值增”（获得的经验值上升）就能发挥最大的效果。关卡选择序章的“妖蛇讨灭战”，难度可以根据自身实力自行调整，“难しい”为1.5倍经验，“修罗”为2倍经验。本关的平清盛会无限出现，将其刷得差不多后就可以直接过关了。或者是选择第三章的“大阪城の战い”，只击破三个孙悟空与哪吒，也是非常迅速的。

●熟练度赚取

准备工作要给操作武将的武器上装备“习熟+10”（武将熟练度的上升速度加快），然后将熟练度S的百々目鬼放入队伍中，让他的技能“熟练度增”发挥效果，最后装备戴上“仙气环+20”（熟练度上升）。关卡选择第三章“潼关の战い·改变后”，为了效率，难度设置为“易しい”。以上准备工作全部到位的话，1350人斩就能保证熟练度达到S。

开场后无视哪吒，不断刷杂兵。大概刷到1000～1100人左右时开始向曹丕进军。剧情素戈呜出现后不要管他，收拾掉曹丕周围的杂兵大约就有1400的杀敌量，然后干掉曹丕过关，耗时约7、8分钟。如果没有“习熟+10”的属性，那么加上素戈呜的部队，约1700人击破也可以达到S。

●驯染值赚取

每件武器都有驯染值，提升之后能够增加武器的会心一击率以及攻击力。想要快速赚取驯染值，可以先为武器装上属性“调和+10”（武器的驯染值上升速度

加快），然后在队伍中加入熟练度S的牛鬼，发挥他“驯染值增”的能力。然后找到一个会无限出兵的关卡，不断杀杂兵就行了。推荐第三章的“雒城解放战”，难度为最低，开场前往敌方百々目鬼初期所在位置，在建筑物的凹处会不断刷出弓箭兵。另外同是第三章的“广宗突破战”左端也有无限出兵点。

●友好度任务轻松完成法

由于战场上的友好度任务难度是由领头出击角色与任务武将的友好度来决定的，两者间的友好度越高，任务的难度也就越大。因此不妨将与任务武将友好度较低的角色换为领头出击角色，这样友好度任务的难度就会降低，比较容易达成。而过关后好感度是三名出击角色共同增加的，因此不会有任何问题。

●最短关卡

由于使用宴会等行动提升好感度后，需要将达到一个阶段瓶颈的武将带出去打一仗来突破瓶颈，因此推荐的关卡为第三章“潼关の战い・改变后”，一开始乘马经由东南方向的战船前往对岸，可以在2分钟内到达曹丕的本阵，将其击败即可过关。

那由多的轨迹

日版 **游戏原名** 那由多の轨迹

●实用小技巧

・剑在通常攻击时可以用跳跃、回避和防御取消攻击硬直。

・在防御动作开始的瞬间可以用跳跃或者回避强制取消。

・诺伊的魔法在那由多处于硬直时同样可以发动，对付身后的敌人非常好用。

・在持续攻击动作的时候切换武器并不会中断当前的攻击动作，可以利用这个技巧在单手剑动作中换成双手剑形成超高速双手剑攻击，或者换成单手剑形成单手剑无限连击。

・在回避中输入“燕返し”与“散莲华”的指令，可以一边移动一边使出招式。在发动前角色处于回避状态，发动中则进入防御状态，因此在需要突击时非常便利。

・二段跳后，使用空中回避（可能的话用齿轮能力更好），可以增加一点横向的移动距离。

・持续系的魔法在发动中无法使用其他魔法，但是通过更换装备则可以强制取消当前魔法。

・武器其实有长短差异，在悬崖边缘还是无法打到对面的晶石时，切换成双手剑就能打到了。

・在狭窄的道路或透明的地形上行动时，可以观察那由多的影子来把握位置。

・溶岩之类的地形伤害也算为陷阱伤害，因此可以利用“ポムポシェット”或“にゃ～テイル”来减少伤害。

・在溶岩之类的伤害地形上，连续跳跃的话可以做到无伤移动。但是跳跃的时间点要求非常困难，是刚好不会派生出二段跳的时机，连续操作难度很高。

・在第一大陆的神殿入口出入可以瞬间让魔法槽回满，有助于提升魔法等级。



SD高达G世纪 超世界

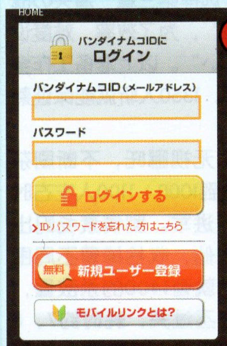
日版 **游戏原名** SDガンダム Gジェネレーション オーバーワールド

●密码

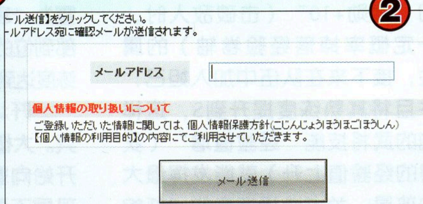
モバイルリンク一项是针对NBGI网站的功能，选择这一项之后，玩家可以看到自己专属的机器码（キ－コ－ド）。然后用电脑登陆モバイルリンク的网站（http://mobilelink.channel.or.jp/pc/），之后可以使用自己的邮箱来注册一个账户。此时，玩家通过各种手段能够获得官方赠送的密码，将自己的机器码和赠送密码输入官方页面后能够得到一个解锁码，再将解锁码输入PSP的游戏里，就可以拿到奖励了。右上列出一些已知的官方赠送密码。

赠品	密码
OP[ユニットレベルアップ]	MANAPYGLGTWACXKL
OP[キャラクタ－レベルアップ]	ASFCVMAAWDLQOKEK
デルタガンダム	VSNEDLCTQKMAAYZA
ガンダムエピオン（EW）	AABGTJYBGGSJDFIB
ガンダムアヴァランチエクシア	FJGLAYHEAXLHDLVI
ガンダムジェミナス01	QCQOQMXIIGAXPFIE
真骑士ガンダム	MHBCKMTXQEASSBTE
クロスボ－ン・ガンダムX1パッチワ－ク	HPBMWFDJHABKQMJP
ウイングガンダム（EW）	JHUFBAQXIGMHUMCO
AGE－2ノ－マル	AUCYAJBBXSILVIMQ

详细步骤



▲点击左下角的“新规ユ－ザ－登录”。



▲在方框中输入邮箱地址，QQ邮箱就可以了。

【バンダイナムコID】仮登録完了のお知らせ ☆

发件人：www <www@id.banapassport.net>

(由 www@bpw01.channel.or.jp 代发)

时 间：2012年10月10日(星期三) 中午11:36 (UTC+09:00 汉城、东京、札幌时间)

收件人：

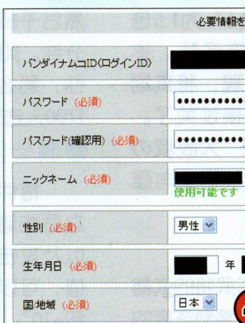
【バンダイナムコID】に仮登録して頂き、誠にありがとうございます。

下記に記載してあるURLにアクセス頂き、登録を完了させてください。

URL：http://id.banapassport.net/entryMailInit.php?sig=OI6qo5Jgb3.jpCggAgMQR_T9q8k-&d=NDkzDQzOUBxcS5jb20vOi8xMzQ5ODM2NTcy&sesB0=8e9bafd649ddcb2ab01ae62fe40a5a9aeb114108&dum=

3

▲收到验证邮件，点击下方的链接地址。



▶完善个人信息。パスワ－ド为密码，ニックネ－ム为昵称。确认无误后选择登录。接下来参照第一张图左侧输入输入邮箱和密码登录，完成后点击右侧的游戏主题图进入专门页面。



▲点击右下角的“キャンペ－ン一览ヘ”即可看到所有的链接。参照上文中给出的赠品名称，选择对应的链接进入。



▲以“デルタガンダム”为例，キ－コ－ド一栏内输入机器码，キャンペ－ンコ－ド一栏内输入密码，点击“内容确认”，再点击“获得する”。



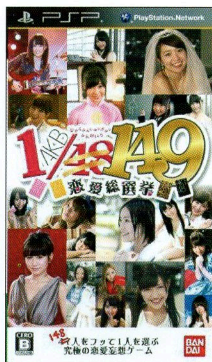
▲将“パスコ－ド”字样下的解锁码在基地主菜单中“モバイルリンク”一项下输入，系统自动存档后获得“デルタガンダム”。

PSP

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

游戏综合发售表

PlayStation Portable					
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年12月					
13日	笨蛋、测验和召唤兽 携带版	バカとテストと召喚兽 ポータブル	角川Games	AVG	6090日元
13日	实况力量职棒2012决定版	实况パワフルプロ野球2012决定版	Konami	SPG	5250日元
13日	糖心许愿 有限	シュガーリィ ウィッシュ —Limited—	GN Software	AVG	6279日元
20日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	AVG	7329日元
20日	东京山手线男孩 携带版 甜心牛奶	TOKYOヤマノテBOYS Portable HONEY MILK DISC	5pb.	AVG	5040日元
20日	海贼王 冒险黎明	ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け	NBGI	RPG	5980日元
20日	钻石国的爱丽丝 精彩奇妙世‘界	ダイヤの国のアリス ～Wonderful Wonder World～	QuinRose	AVG	6300日元
20日	阁楼彼女	屋根里の彼女	GN Software	AVG	6279日元
20日	离水平线还有多远 原点航班	水平线まで何マイル? —ORIGINAL FLIGHT—	Alchemist	AVG	7140日元
20日	所罗门指环 火之章	Solomon’s Ring ～火の章～	Asgard	AVG	3129日元
27日	黄昏的禁忌之药 携带版	黄昏のシンセミア PORTABLE	Cyberfront	AVG	6090日元
2013年1月					
17日	数码宝贝大冒险	デジモンアドベンチャー	NBGI	RPG	6280日元
24日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6279日元
24日	银魂双六	银魂のすごろく	NBGI	TAB	6280日元
31日	加速世界 加速顶点	アクセル・ワールド —加速の顶点—	NBGI	SLG	6280日元
31日	恋爱0千米	恋爱0キロメートル Portable	Alchemist	AVG	7140日元
31日	机装猎兵EX	机装猎兵ガンハウンドEX	G.rev	ACT	5229日元
2013年2月					
7日	英雄VS	HEROES’VS	NBGI	ACT	6280日元
14日	战斗ROBOT魂	バトルロボット魂	NBGI	ACT	6280日元
21日	Fate/新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	Marvelous AQL	RPG	6279日元
21日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧（アンサンブル）	NBGI	AVG	6280日元
28日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6090日元
28日	光明之舟	シャイニング・アーク	SEGA	RPG	6279日元
28日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川Games	RPG	6279日元
2013年3月					
14日	刀剑神域 无限之刻	ソードアート・オンライン —インフィニティ・モーメント—	NBGI	RPG	6090日元
28日	Megpoid 音乐游戏	Megpoid the music	Paraphray	MUG	6090日元
2013年					
未定	七龙战记2020—Ⅱ	セブンスドラゴン2020—Ⅱ	SEGA	RPG	6279日元
未定	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定
未定	召唤之夜5	サモンナイト5	NBGI	S・RPG	售价未定
未定	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定











掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

PSP专辑
VOL.17
PSP SPECIAL

特别企划
公主战记
PSP八年征战回顾

缭乱博物馆
近期PSP热门作品限定版精选

玩转PSP
PSP导购破解终极指南

特稿
PSP游戏软件全球累计销量TOP100

劲作主打星
光明之舟
Fate/新章 CCC

游戏剧场
英雄追忆 最终幻想Ⅲ

典藏攻略
超级弹丸论破2 再见绝望学园/召唤之夜3/召唤之夜4
不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐
冬宫异闻 天御柱/启魂者/最终幻想Ⅲ/SD高达G世纪 超世界/纸盒战机W

PSP游戏最强年鉴

本手册随盘附赠不能单独销售
光盘定价：32元